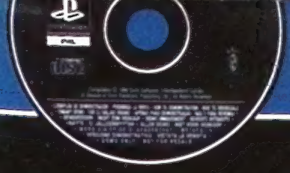


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

CHICKEN RUN, TIME CRISIS: PROJECT TITAN, BUGZ AND TAZ TIME BUSTERS, ASTERIX, FROGGER 2, CRICKET 2000, MS PAC-MAN, RE-VOLT 2

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 39

FEBRUARI 2001 PRIS: 59:50:-

STÖRST I SVERIGE!

FINAL FANTASY IX

STOR RECENSION AV DET BÄSTA ROLLSPELET HITTILLS

SOUL REAVER 2

VAMPYRER, ELÄNDE OCH STORA SVÄRD!

VI TJUVTITTAR PÅ RAZIELS COMEBACK!

WAP!

ALLT DU BEHÖVER VETA OM SPEL TILL DIN MOBILTELEFON

26 RECENSIONER!

CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 2001
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
F1 CHAMPIONSHIP 2000
AQUA AQUA: WETRIX 2
DEAD OR ALIVE 2
HARVEST MOON
NBA LIVE 2001
BLADE
MED FLERA!

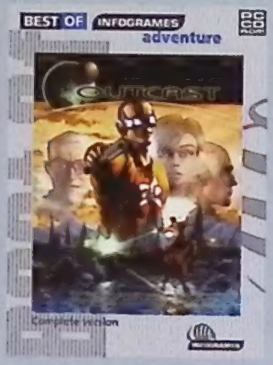
TÄVLA OCH VINN FETA DRIVER 2-PRISER

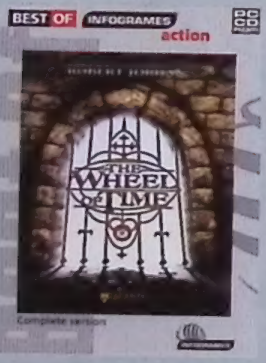
SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

TIDSAM 0740-02

Små priser, Stora spel...

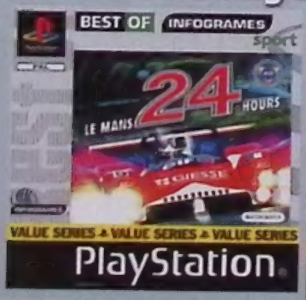
Best of PC

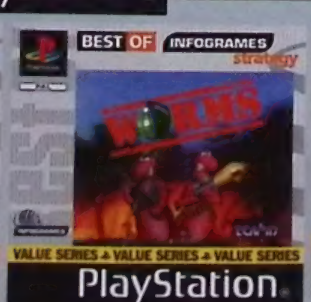




149:-Kr

Best of Playstation





149:-Kr

INFOGRAMES

Priserna är inklusive moms och är uppskattade konsumentpriser, återförsäljare sätter sina priser fritt varför lokala variationer kan förekomma.
Infogrames Nordic AB, Gunnebogatan 32, 163 53 Spånga, Tel: +46 8 761 10 01, Fax: +46 8 761 39 49, Email:mail@se.infogrames.com
Playstation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000. All trademarks and logos are property of respective copyright holders. All rights reserved.

SVENSKA PlayStation Magasinet

UTGIVARE: Medströms Dataförlag AB

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Layout: Anna Clason och Lena Lauren

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

MEDARBETARE:
Gustav Bjarneby
Therese Friberg

ENGELSK REDAKTION:
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

RIP: Alprint Prepress/Graphic Xpress
TRYCK: Alprint Rahola, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Tidningens innehåll är © 2001 Medströms Dataförlag AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403–4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 2001. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

LEDARE

Nytt år, ny chefredaktör, samma tidning. Nja, även om det bara har skett några mindre förändringar i detta nya nummer som du håller i handen så stannar Svenska PlayStation-Magasinet aldrig i utvecklingen.

Nytt är bland annat att insändarna har fått utökat utrymme. Vi får mycket brev och e-mail till redaktionen och nästan alla som skriver vill att insändarna skall få mer plats i tidningen. I fortsättningen kommer det att finnas två insändarsidor istället för en.

Det är en salig blandning på innehållet i breven vi får, och vi är väldigt glada över att ni vågar vara kritiska och ge både ris och ros. Det hjälper oss att göra ett bättre jobb, det är faktiskt ni som bestämmer tidningens rikting så skriv ännu mer brev!

Ett vanligt missförstånd är att man måste skriva en roman för att bli vald till "månadens brev", detta är fel då det är innehållet som räknas. Det har dock varit en tradition av långa brev i nämda ruta, men detta innebär inte att ni som skriver korta brev inte har chans att bli vinna den åtråvärda ratten och månadens spel. Något som också ligger högt på önskelistan är mer tips och fusk. Många har också frågat efter affischer på favoritspel och spelkaraktärer, detta är något som vi undersöker om det är möjligt att genomföra.

Jag vill passa på att reda ut begreppen lite eftersom flera läsare har blivit förvirrade över vad vi menar med "Störst i Sverige", "officiell" och "oberoende". Vår slogan "Störst i Sverige" syftar givetvis på vår upplaga och inte på tidningens fysiska storlek, Svenska PlayStation-Magasinet är den speltidning som säljer bäst i vårt avlånga land helt enkelt. Officiell betyder att vi är den enda tidingen i Sverige som har laglig rätt att använda PlayStation-logotypen, inte att vi är tvugna att ge bra betyg åt Sonys spel. Här kommer vi även in på begreppet "oberoende", vi är en oberoende tidning i den bemärkelse att vi skriver vad vi vill, om vilka spel vi vill. Med detta sagt är vi dock inte oberoende av annonsörer och att folk köper tidningen.

Nu är det nog snackat! Detta nummer bjuder på betydligt roligare läsning än min ledare. Två av denna månads höjdpunkter är den stora recensionen av *Final Fantasy IX* och tjuvtitten på *Soul Reaver 2* till PlayStation2. Trevlig läsning!

ANDREAS FRISK

Andreas Frisk, Chefredaktör

Final Fantasy IX 44
Det bästa rollspelet någonsin gör sitt sista framträdande på PlayStation-konsollen.

Soul Reaver 2 26
Kain och Raziel fortsätter sin kamp i mörka Nosgoth på PlayStation2.

WAP! 20
Framtiden är här! Här hittar du allt du behöver veta om mobilt spelande.

Tävling 75
Vinn heta *Driver 2*-prylar!

PlayStation 2 32
Vår PlayStation2-sektion växer. Läs om det senaste med början på sidan 32.

Recensioner 43
Vi sviker inte den gamla grå. Som vanligt hittar du pålitliga recensioner på de senaste spelen här.

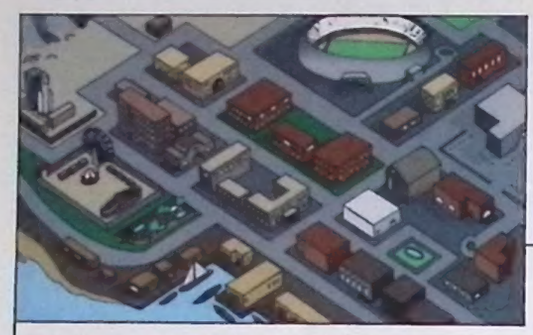
UR INNEHÅLLET NUMMER 39 FEBRUARI 2001

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 39
FEBRUARI 2001



sidan 20

World Wide Wap

Allt du behöver veta om spel på din mobiltelefon.

sidan 26

När två världar möts

Kain och Raziel är tillbaka i *Soul Reaver 2*.

PÅ RITBORDET

ISS Pro Evolution 2 10
Vi tar en titt på Konamis nya fotbollsrökare.

Submarine Commander 12
Ladda torpederna och dyk!

NBA Hoopz 13
Blir detta basketspelens motsvarighet till *Ready 2 Rumble?*

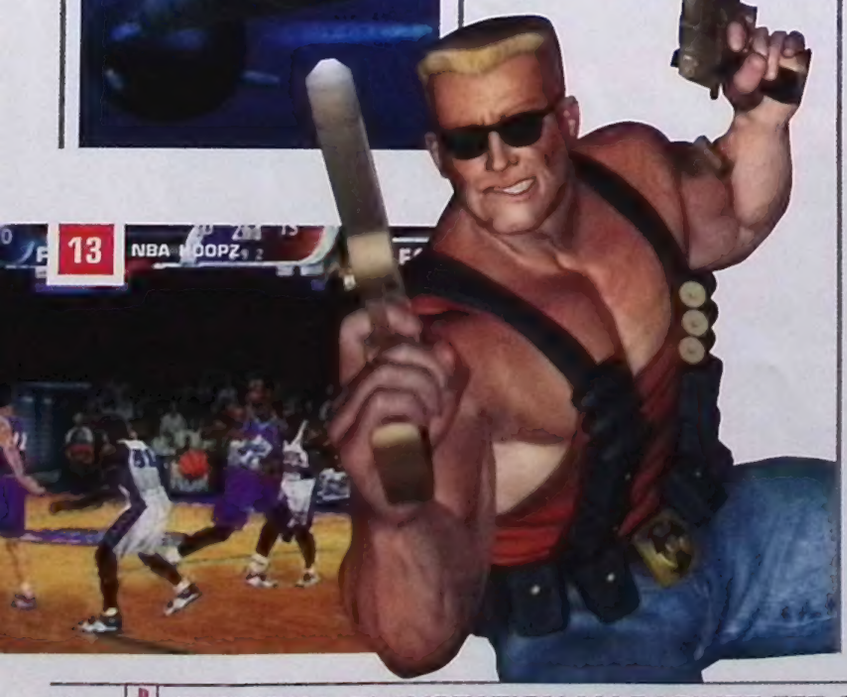
PROVSPELAT

Duke Nukem: LOTB 14
Duke är tillbaka och allt är större.

LMA Manager 2001 16
Försenat, men Codemasters vägrar att slarva.

Championship Surfer ...18
Realistiska vågor och en massa tricks.

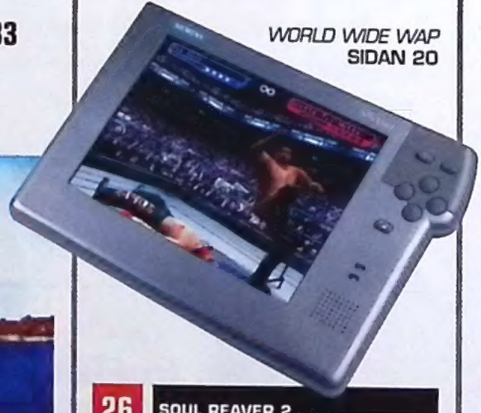
Metal Gear Solid 2 (PS2) 33
Ingen presentation nödvändig, en liten tjuvtitt medan ni väntar.



ANALYS

World Wide Wap 20
Vi tittar närmare på vad som är möjligt och vad som kommer att ske i framtiden inom mobilt spelande.

När två världar möts ...26
Crystal Dynamics *Soul Reaver 2* är del 3 i *Legacy of Kain*-serien. Vi vågar knappt föreställa oss de fasor som väntar PlayStation2-spelarna.



WORLD WIDE WAP
SIDAN 20

RECENSIONER

Dead or Alive 2 (PS2) 34
Konkurens för Tekken Tag? Läs och avgör själv.

Theme Park World (PS2) 35
Rolig tivolisimulator nu till PlayStation2.

F1 Championship 2000 (PS2) 36
Snyggt och snabbt.

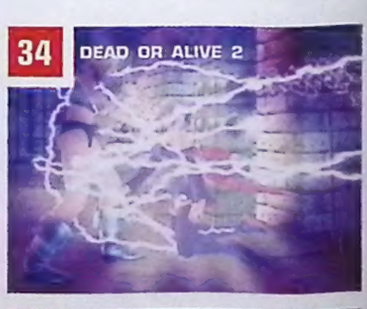
Aqua Aqua: Wetrix 2 (PS2) 38
Förhindra översvämning i detta beroendeframkallande spel.

Swing Away Golf (PS2) ...38
Gillade du Everybody's Golf? Kolla in detta spel.

Gradius III & IV (PS2) 39
Retro till PlayStation2, hata eller älska.

Super Bust-A-Move (PS2) 39
Färgglatt toppenpussel.

Gungriffon Blaze (PS2) ...40
Mördarrobotar på fredsuppdrag, i framtiden.



sidan **44**

Final Fantasy IX

Recension på ett av årets mest efterlängtade spel.

TG Daredevil (PS2) **40**
Aldrig har det varit billigare att krocka med en BMW.

Wild Wild Racing (PS2) **41**
Kör buggy på Island.

Surfing H3O (PS2) **41**
Ett inte fullt så övertygande surfspel.

Final Fantasy IX **44**
Sista delen som kommer till PlayStation. Vi hoppas att spelet räcker till dess att *Final Fantasy X* släpps och alla har råd att köpa PlayStation2.

Blade **50**
Vampyrjakt med Wesley Snipes.

Reade 2 Rumble: Round 2 ..... **52**
Afro Thunders hår är fluffigare än någonsin.

007 Racing **54**
Räckte det inte med världen herr Bond?

Ultimate Fighting Championship **56**
Brutalt många rörelser och kombinationer.

Harvest Moon **57**
Romantik och lantliv i detta japanska RPG.

NBA Live 2001 ..... **58**
Det bästa basketspelet hittills?

Sheep **60**
Klurig fåraherdesimulator.

Championship Motorcross 2001 ..... **61**
Ricky Carmichael är på rätt spår i leran.

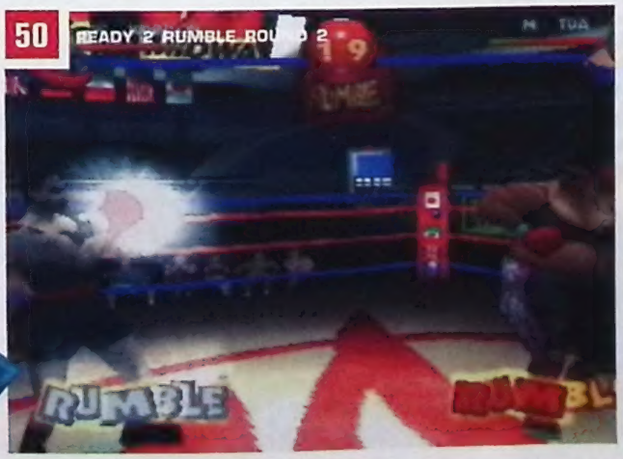
Tiger Woods PGA Golf Tour **62**
Golfkungens nya spel.

Gold and Glory **63**
Ett äventyr för de yngre spelarna.

Action Man: Destruction X **64**
Den muskulösa leksaksfiguren slåss mot miljöbovar.

Bugs and Taz Time Busters **64**
Bugs Bunny och Taz reser i tiden.

40 FINAL FANTASY IX



50

VARJE MÅNAD

Nyheter **6**
Läs det senaste nyheterna kring PlayStation och PlayStation2.

Fokus **8**
Intervju med Martin Kenwright om *World Rally Championship 2001*.

Aktuella releaser **32**
De senaste spelen till PlayStation och PlayStation2.

Tips **66**
Efterfrågade tips och fusk.

Insändare **68**
Här har du möjlighet att debattera, ställa frågor och kritisera.

Tävling **75**
Var med och tävla om heta priser.

Månadens CD **70**
All information om månadens demo-CD. Denna gång med bland annat spelbara demos *på Time Crisis: Project Titan, Frogger 2* och *Re-Volt 2*. Kolla även in videon från *Tomb Raider Chronicles*.

På CD:n

Nytt nummer betyder att ännu en full-späckad demo-CD finns tillgänglig. Köp inget spel utan att först ha testat det på någon av våra skivor. Mycket nöje!

TIME CRISIS: PROJECT TITAN
Spelbar
Ladda din G-Con och ge dig ut till sjöss för att slåss mot skjutglada skurkar.

CHICKEN RUN
Spelbar
Hjälp hönsen att undgå pajmaskinen.

MS PAC-MAN
Spelbar
Spela en bana med Pac-Mans yngre syster.

BUGS & TAZ TIME BUSTERS
Spelbar
Bugs och Taz behöver din hjälp så att de kan börja sin resa genom tiden.

ASTERIX
Spelbar
Spöa Ceasar i detta *Risk*-influerade strategispel.

FROGGER 2
Spelbar
Rädda bebisgrodorna från att bli mos.

RE-VOLT 2
Spelbar
Kör radiostyrd bil i spelet som även är känt som *R/C Revenge*.

TOMB RAIDER CHRONICLES
Video

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
Video

LCD-SKÄRMKRIGET

SONY OMKÖRDA AV WILD THINGS

Den första fungerande LCD-skärmen till PSone är äntligen här, och den är något alldeles extra. Cardiffbaserade företaget Wild Things förbereder sig just nu för att släppa iväg deras egen version av en portabel miniskärm i England. Sony kanske borde känna sig pressade av detta: deras japanska version släpps i mars.

Från början kommer det bara att finnas runt 5000 skärmar per månad, men man räknar med att kunna höja den siffran markant eftersom flera tillverkare har visat sig intresserade av att producera skärmen. PSM fick chansen att testa nykomlingen när Howard Jacobson från Wild Things dök upp med en liten överraskning... Skärmen är utan tvekan något av det bästa som hänt spelvärlden på länge. Den är ungefär lika stor som en frisbee, och man sätter dit den genom att trycka in den i de små springorna som sitter i bak på PSone. Den hålls på plats av några skruvar och fungerar således som ett laptoplock ungefär.

Vi testade att spela *Gran Turismo 2* och upplösningen var alldeles utomordentligt bra. Man fick en överraskande bra överblick, och kvaliteten var hela tiden på topp, till och med när vi pressade spelet till max. Du kan ändra ljus, ljud och färg på skärmen, och inte nog med detta, det går till och med att spela i mörkret. Högtalarna är inte de mest avancerade i spelhistorien, men plugga in ett par hörlurar så blir du nog nöjd.

Men hur bidde det så här då, kan man ju fråga sig. Hur kommer det sig att skärmen ens kom till, och varför är England den första landet i världen med den? Jacobson förklarar:

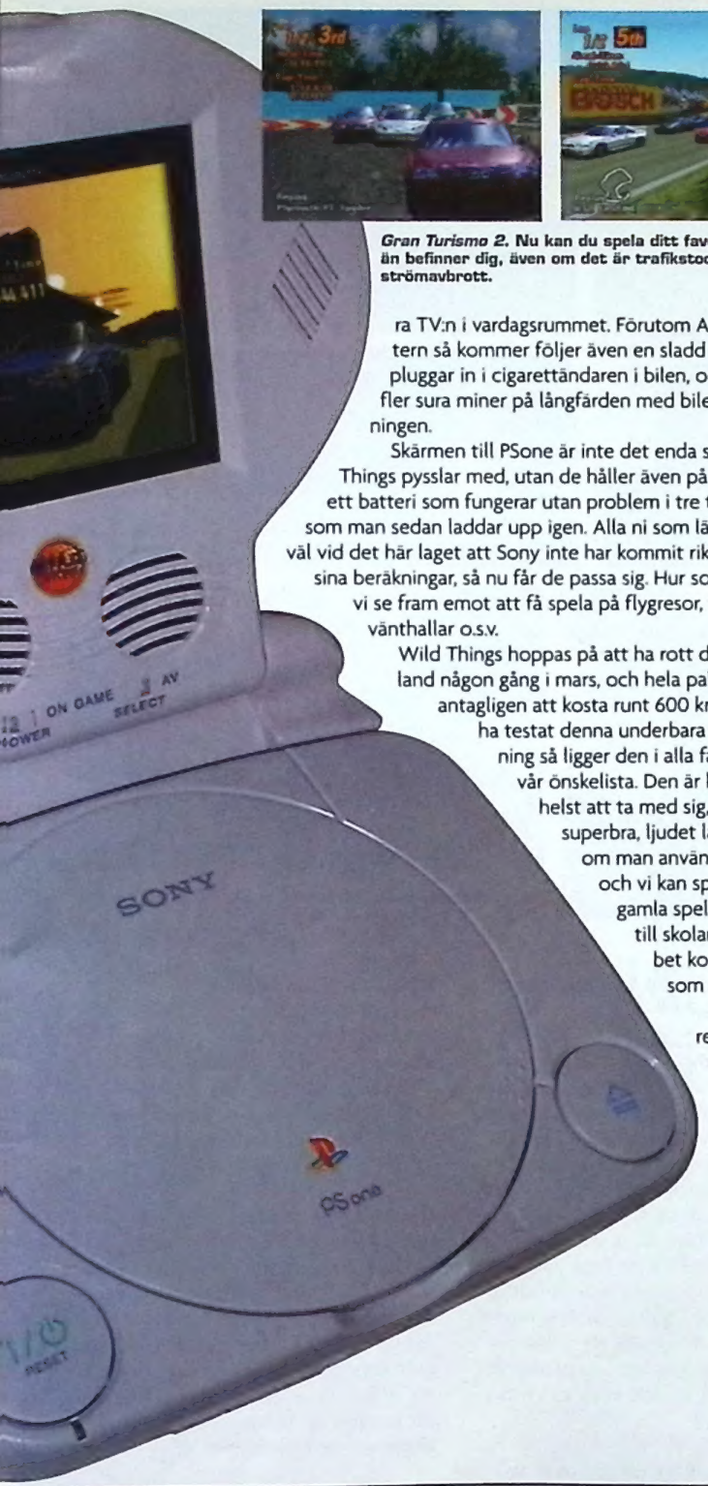
-När PSone kom så såg vi ett gyllene tillfälle att utveckla en portabel skärm.

Jacobson hade kontakter sedan tidigare, så han ordnade fram en prototyp.

-Vi började planera i juli, och i slutet av november så hade vi de första skärmarna färdiga i princip. Det fanns några exemplar i butikerna till julen och vi hoppas att det finns skärmar till alla som vill ha nu i januari.

Jacobson berättar vidare att alla återförsäljare är som tokiga i den nya leksaken och att de köper upp allt som tillverkas.

Trots att det fanns en prototyp färdig till ECTS-mässan i London, så ville Wild Things ligga lågt eftersom de var rädda för att få konkurrenter. Det finns faktiskt två fabriker i Kina som är beredda att exportera redan nu. Skärmen kommer att säljas tillsammans med en AC/DC-adapter och detta betyder att du kan spurta hem till polarna och ni kan spela flera stycken utan att barrikade-



Gran Turismo 2. **Nu kan du spela ditt favoritspel var du än befinner dig, även om det är trafikstockning eller strömavbrott.**

ra TV:n i vardagsrummet. Förutom AC/DC-adaptern så kommer följer även en sladd som man pluggar in i cigarettändaren i bilen, och voíla, inga fler sura miner på långfärden med bilen i fortsättningen.

Skärmen till PSone är inte det enda som Wild Things pysslar med, utan de håller även på att utveckla ett batteri som fungerar utan problem i tre timmar och som man sedan laddar upp igen. Alla ni som läser PSM vet väl vid det här laget att Sony inte har kommit riktigt lika långt i sina beräkningar, så nu får de passa sig. Hur som helst så kan vi se fram emot att få spela på flygresor, tågresor, i vänthallar o.s.v.

Wild Things hoppas på att ha rott detta projekt i land någon gång i mars, och hela paketet kommer antagligen att kosta runt 600 kronor. Efter att ha testat denna underbara lilla uppfinning så ligger den i alla fall i topp på vår önskelista. Den är hur lätt som helst att ta med sig, fungerar superbra, ljudet låter helt OK om man använder hörlurar och vi kan spela alla våra gamla spel! Bara att åka till skolan eller till jobbet kommer att bli som en dröm.

Om du inte redan har en PSone, så är det här den perfekta ursäkten att köpa en. ■

VAD KAN PSONE GÖRA FÖR DIG?

SÅ HÄR KOMMER PSONE ATT FÖRÄNDRA SPELVÄRLDEN:

Skärmen och alla andra tillbehör som väntas kommer att öppna upp en hel värld av nya möjligheter för gamers. Om det tidigare har varit en mardröm att åka 40 mil för att hälsa på gamla mormor med skrikiga ungar i baksätet, så blir det betydligt lugnare i framtiden. Kort och gott: familjefriden räddas. Det uppladdningsbara batteriet ger dig sinnesfrid på tåget eller flyget, eller varhelst du vill. PSone är på intet sätt lika lätt och litet som ett Game Boy, men å andra sidan så har du en hel uppsjö med spel att välja mellan. (Och PlayStation-spelen är ju grafikmässigt mycket roligare.) Wild Things jobbar även på att ta fram en WAP-anslutning som i sin tur kommer att förändra spelvärlden för alltid. Kolla vår analys på sidan 20 så får du veta mer, och kolla även Wild Things websida: www.wild-things.co.uk.

VILKEN FUTURE-GREJ!

PORTABELT

Nöjer man sig inte med den kommande LCD-skämen till PSone så har företaget Olympus utvecklat ett par riktiga high tech-brillor som bär namnet Eye Trek.

Videoglasögonen skall motsvara att titta på en 52 tums widescreen-TV. Ljudet distribueras via ett par inbyggda hörlurar av snäckmodell. Glasögonen har funnits i Sverige cirka ett halvår, men modellen, som går att koppla till PlayStation och PlayStation2, är tämligen ny på den svenska marknaden.

Priset då? Du får betala cirka 6300 kronor för glasögonen, det kan tyckas vara lite dyrt då en PSone kostar cirka 1200 kronor, men glasögonen går att koppla till alla videokällor så användningsområdet är inte begränsat till spel. Det verkar inte vara helt fel att koppla den trådlösa Eye Trek-modellen till DVD-spelaren för att kunna ligga i sängen och kolla på film.

NY EXTREMSPORT

SPARKCYKEL

I somras så behövde man inte leta länge för att hitta en galning på sparkcykel. Om det nu är en övergående trend eller om vi kommer att få uppleva den ihopfällbara farsoten en sommar till återstår att se.

En sak är i alla fall säker: sparkcykeln kommer att odödliggöras i form av *Freestyle Scooter* till PlayStation. Det är utvecklaren Shaba Studios som jobbar vidare inom extreme sports-genren och ser till att detta blir verklighet. Shaba har tidigare gjort skateboardspelet *Grind Session*.

Spelet som beräknas att komma hit i vår innehåller 10 åkare och spänner över 6 olika banor i sann streetskatingmiljö som känns igen från bland annat *Tony Hawk's*. De seriefigursaktiga karaktärerna kommer att kunna utföra över 40 trick på sina sparkcyklar och det kommer även att gå att extrautrusta hojen med fotpinnar, grind-plattor och annat skoj.

Lär mer om *Freestyle Scooter* i kommande nummer av Svenska PlayStation-Magasinet.

NOTISER

WWF i fokus

En av THQ's mest värdefulla licenser kan komma att bli än mer värd för företaget i och med *Extreme Football League (XFL)*. *XFL* är en bisarr blandning av vanlig sport och wrestling. Det var Vince McMahon, WWF's ägare, som kom på denna något galna idé. Det åtta man starka laget sparkar igång i Amerika i februari. Om det visar sig vara populärt, så kan en ny speltitel à la *Smackdown* vara intressant.

Tomb Raider-bonus

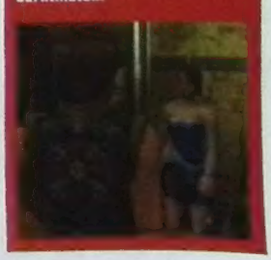
Som en liten extra bonus för alla *Tomb Raider*-fans, så har Core gömt en hel del godis i *Chronicles*. Det finns t.ex. spelmeny, karaktärsdesign och en liten film ur *Tomb Raider Next Generation* i den senaste Lara-utgåvan från PSone. Tryck ▭ under ett spel för att komma till innehållsmenyn. Markera Timex-ikonen och håll ner ⓛ1, ⓡ1, ⓛ2, ⓡ2, ↓, ◎ och △. Gå till huvudmenyn som nu har Special Features. Eidos har slagit sina påsar ihop med Timex för att släppa TMX Grip Clip. Lara bär denna klocka i spelet, och du kan även se vår vackra superhjältinna på Timex websida: www.timex.com

THQ Tag Team

Alla vi som blivit sura över den låga kvaliteten på WCW-spel kan dra en lättnadens suck nu när det blivit klart att WWF tänker köpa ut sina rivaler. Förhoppningsvis betyder detta att kommande WCW-spel kommer att ha betydligt bättre kvalitet. Vi tycker egentligen att det är en självklarhet att WWF ska få WCW-licensen, om man ser till hur bra de lyckats med t.ex. *Smackdown 2*.

Resident Evil-filmen

Nu verkar det klart att *Resident Evil*-filmen får en release år 2002 efter att ha brottats med svåra ekonomiska problem. Enligt rykten hade filmen från början en budget på 25-40 miljoner dollar. Alan McElroy, som skrev *Spawn*, började på manuset redan för några år sedan, men nu har regissören Paul Anderson (*Mortal Kombat, Event Horizon*) tagit över även den delen, och då kan vi räkna med att filmen blir allt annat än barntillåten.



UTVECKLARINTERVJU:

MARTIN KENWRIGHT

FLYGSIMULATORKUNGEN JOBBAR PÅ EN RALLYREVOLUTION

World Rally Championship 2001 ger dig fullständiga möjligheter att öva upp din mörkerkörning.

Sportspegeln. Reprisfunktionen är utformad så att det skall se ut som en TV-sändning.

Martin Kenwright och Ian Hetherington startade upp Evolution Studios för ett och ett halvt år sedan. Just nu jobbar de frenetiskt med att skapa *World Rally Championship 2001* till världens mest kraftfulla konsol.

PSM: Din karriär inom spelutvecklande sträcker sig över många år och många spel. Hur tycker du att PS2 artar sig?

Martin Kenwright: PS2 är en mycket intressant utmaning och vi har varit tvungna att jobba med R&D samtidigt som vi har utvecklat själva spelet. Vårt programmerarteam har haft riktigt kul med att försöka krama ur så mycket som möjligt ur hårdvaran.

PSM: Kan du berätta lite om *World Rally Championship* (spelet som förut hette *Evo Rally*)?

MK: Idén var väldigt enkel från början: skapa en ny generation bilspel för en ny generation teknologi. Tidigare har folk tittat på redan existerande spel som varit bra på ett eller annat sätt, och tagit sin inspiration därifrån. Det har därför sett mer eller mindre likadant ut i alla rallyspel: bilarna åker omkring i overkliga miljöer och studsar mot varandra och mot väggarna utan att ta någon som helst skada av det.

PSM: Så vad är det som blir så speciellt med *WRC 2001*?

MK: De andra spelen har helt enkelt inte kunnat återge rally på ett bra sätt, och det är detta vi vill komma ifrån. Vårt mål är att fånga sporten, och fånga hela sporten. Vi vill att spelet skall bli det mest djupgående och bästa simulatorn som genren skådat. Vår titel är mer som TV-sportprogram än ett TV-spel.

PSM: Hur skall ni göra för att ge spelet så mycket autencitet som möjligt?

MK: Vi har världens mest spektakuära bakgrunder och alla lagen från *World Rally Championship*, alla förare och alla banor. Målet i spelet är såklart detsamma som i alla andra rallyspel: att komma först över mållinjen. Men i vårt spel är publiken delaktig på ett annat sätt än i andra rallyspel genom att de hejar fram dig under hela loppet, och om du råkar köra av banan så studsar du inte bara tillbaka som om inget hade hänt, utan bilen blir skadad på ett realistiskt sätt och skadorna finns kvar under hela det resterande loppet. På det här sättet blir det en utmaning bara att ta sig till mål i ett stycke.

PSM: Hur svårt var det att starta upp ett utvecklarföretag?

MK: Tjaa, du behöver till att börja med en hel del pengar, sedan måste du skaffa dig bra advokater och en bra reklamansvarig. Vad du inte behöver är en kaxig utvecklare som bara vill bossa med alla. Den här branschen är stor och det finns en hel del konkurrenter både till höger och vänster. Det finns ingen plats för amatörer. Liksom i alla andra yrkesområden finns det människor som inte vill något hellre än att se dig misslyckas och springa därifrån med svansen mellan benen. För att lyckas måste man ha en klar bild av vad man vill utföra, ett bra team bakom sig och massor av mod.

PSM: Har ni några fler projekt på gång just nu?

MK: Det är vår egna lilla hemlighet tills vidare.

PSM: Hur ser du på utveckingen av online-spel?

MK: Jag tror att online-spel har en bit kvar innan de når de stora massorna. Det finns för få som är intresserade av online-spel som det ser ut nu, och den teknologi som behövs för att kunna göra speltypen riktigt stor finns inte riktigt än. Ta till exempel utvecklingen av WAP-systemet, folk förväntar sig att allt ska fungera hur bra som helst redan från början, de är å andra sidan inte villiga att betala för det.

PSM: Kommer människors otålighet att förstöra teknologins utveckling?

MK: Definitivt inte. Online-spel kommer med största säkerhet att utvecklas mycket under de kommande åren. Det är ju en sorts evolution! Data färdas genom kablar och sladdar i mångt och mycket på samma sätt som vatten genom rör. Vi slutade att gå till brunnen för länge sedan för att hämta vatten i en hink, och samma sak kommer att hända med utvecklingen av datorer och teknologin.

PSM: Hur tror du att det kommer att bli?

MK: Med ankomsten av trådlöst bredband så står vi på gränsen till en revolution inom de närmaste tre till fem åren. För att detta skall ske så behöver människor börja tänka på ett mer innovativt sätt att använda teknologi för att underhålla konsumenterna. Och att göra detta online kommer definitivt att bli en stor del av detta nya tänkande. Det skall bli intressant att se hur saker och ting blir så småningom. ■ **LH**

SPELÖVERDOS!

DU LÄSER VÄL BÅDE PC GAMER OCH PC GAMER SPECIAL?

RUSA TILL BUTIKEN!

PC Gamer nummer 1	**9 jan**
PC Gamer Special nummer 1	**23 jan**
PC Gamer nummer 2	**6 feb**
PC Gamer Special nummer 2	**20 feb**
PC Gamer nummer 3	**6 mar**
PC Gamer Special nummer 3	**20 mar**
PC Gamer nummer 4	**10 apr**
PC Gamer Special nummer 4	**24 apr**
PC Gamer nummer 5	**8 maj**
PC Gamer Special nummer 5	**22 maj**
PC Gamer nummer 6	**6 jun**
PC Gamer Special nummer 6	**19 juni**
PC Gamer nummer 7	**10 jul**
PC Gamer Special nummer 7	**24 juli**
PC Gamer nummer 8	**7 aug**
PC Gamer Special nummer 8	**21 aug**
PC Gamer nummer 9	**4 sep**
PC Gamer Special nummer 9	**18 sep**
PC Gamer nummer 10	**9 okt**
PC Gamer Special nummer 10	**23 okt**
PC Gamer nummer 11	**6 nov**
PC Gamer Special nummer 11	**20 nov**
PC Gamer nummer 12	**4 dec**
PC Gamer Special nummer 12	**18 dec**

PC Gamer är Sveriges största speltidning. För bara 29 kronor extra får du även systertidningen PC Gamer Special. Du får då dubbelt så mycket läsning per månad och vetskapen om att du inte missar någonting från spelvärlden!

MD

www.medstroms.se www.prenservice.nu

TITEL:

ISS PRO EVOLUTION 2

ANTECKNING:

KONAMIS MÄSTERLIGA FOTBOLLSSPEL ÅTERVÄNDER MED NY MAGI I SKORNA...

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Fotbollssimulator
UTGIVARE:	Konami
UTVECKLARE:	KCET
RELEASE DATUM:	April
KARAKTÄRS DESIGN:	
FÄRDIGT:	70%
CITAT:	**"Man vänjer sig vid att placera spelarna för att nå svåra crossbollar.**

Av någon underlig anledning har det mästerliga *ISS Pro Evolution* sålt dåligt. Men det kommer ändras i och med detta nya, förbättrade mästerverk.

Batistuta! Till alla licensgalningar kan vi meddela att alla riktiga namn nu äntligen finns med. Här ser vi den argentinske stjärnan jogga in på plan.

SMART TAKTIK

Till skillnad från vissa andra fotbollsspel är de många valmöjligheterna och spelarstatistiken innan matcherna i *ISS Pro Evolution* viktiga, och inte bara prydnad. Använder man denna information rätt kan svagare lag få fördelar när man försöker ta sig uppför rankingen i den nya Master League.

– Varje lag har en formation och ett attackmönster som det föredrar, baserat på spelarnas färdigheter, förklarar verkställande producenten Gozo Kitao för PSM. Det skulle vara för begränsat om det bara fanns en taktisk variant per lag, så vi har infört ett bra urval utan att göra det för komplicerat. Om man vill köra på en gång och bara spela matcherna kan man göra det, men om man verkligen vill utvecklas måste man använda en del taktiker för att laget ska spela så bra de bara kan. Innebär detta alltså att Sverige skulle kunna slå ett lag som Brasilien?

– Kanske, svarar Kitao med ett litet leende på läpparna. Spelarna har attribut baserade på passningsspel, dribbling, bollhållning, etcetera, så om de används för att kontra den positiva aspekten hos motståndarna kan vad som helst hända.

Vi kan knappt bärga oss.

När det gäller PlayStation har matchen mellan *FIFA* och Konamis *ISS* precis gått in på övertid. Trots att *ISS* dominerat större delen av matchen har ett överraskande grepp från det riktigt smidiga *FIFA 2001* gett Electronic Arts ett visst övertag. Men Konami är inte färdiga än och *ISS Pro Evolution 2*, uppföljaren till det som av många klassas som tidernas bästa fotbollssimulator, är på väg ut på planen. Den som ligger bakom detta taktiska drag är den verkställande producenten Gozo Kitao. Han är säker på att denna radikalt förbättrade version av Konamis klassiker kommer att bli en matchvinnare.

Nyckeln till framgången för tidigare *International Superstar Soccer*-spel har varit den makalösa spelkontrollen de erbjudit, som nådde sin topp i och med *ISS Pro Evolution*. Smidiga crossbollar, långa passningar och kontrollerade och precisa nickar – allt bidrog till att göra ett otroligt intuitivt spel. Till uppföljaren har Konami plockat fram ännu ett par ess ur ärmen.

– Med △ kan man nu ångra ett skott för att finta försvararna, säger producenten glatt. När man trycker på ○ precis efter att man slagit en passning kommer man skjuta ett direktskott. Om man även trycker på △ kommer man inte skjuta och därmed lura sina motspelare så att man kan springa vidare istället.

Kitao har också tänkt sig att fixa till animationen av spelarna, som, även om den var i princip klanderfri på det första *Evolution*, ibland lämnade den ensamma forwarden jobbigt orörlig efter att han förlorat bollen.

– Vi har tänkt på det, medger han. Vi tog en titt på alla rörelserna som fanns tillgängliga i det tidigare spelet och hur de skulle kunna förbättras. Vi vet att spelare som ser realistiska ut kan vara nyckeln till spänning i ett fotbollsspel, så om vi

Oj oj! Allt vi sett hittills tyder på att *ISS Pro Evolution 2* kommer att bli det bästa fotbollsspelet i historien. *FIFA*-fans bör uppmärksamma detta.

Alla problemen från det första *Evolution* har fixats till. Och spelarna ser bättre ut än någonsin.

gör det rätt kommer fotbollsfans att känna sig mer engagerade i vad de ser.

Denna realism sträcker sig också till sättet bollen rör sig på.

– Bollens rörelse kommer att ha en distinkt effekt på sättet som spelarna reagerar på den, förklarar Kitao. Ibland kommer man inte riktigt kunna kontrollera den som man skulle vilja, men efter ett tag vänjer man sig vid att placera spelarna för att nå riktigt svåra crossbollar. Det är det vi menar när vi kallar *ISS* för riktig fotboll.

I och med att spelet också drar nytta av Konamis nya deal med FIFPro, som innebär att de kan ha med riktiga spelarnamn, har uppsättningen av lag förändrats lite. Ett nytt, ännu okänt, internationellt lag har lagts till och det finns även åtta nya lag från Master League för spelets europeiska turneringar.

– Vår Master League har nu två divisioner, förklarar Kitao. Det innebär att turneringen kommer fortsätta med att de bästa lagen i division två går upp, medan de sämsta åker ner. Vi känner att det ger djup och genom den nya European Cup kan spelare dessutom simulera Euro 2000.

Detta innebär att spelartrupperna nu innehåller mer än 1800 spelare, och man kan även ändra och göra sina egna spelare. Dessutom finns det en mer komplex managerartad aspekt, då lagen spelar extra bra om de använder sina favoritformationer och extra dåligt om man gör ändringar.

Med helt nya kameralägen, mindre explosiva ljudeffekter och bättre kommentatorer finns det ingen anledning till varför *ISS Pro Evolution 2* inte skulle behålla sin världsmästartitel. Det lär bli en perfekt kontring mot *FIFA 2001*. Och det kommer definitivt bli det bästa fotbollspelet år 2001, så vi rekommenderar att förbeställa ett exemplar snarast möjligt. ■

Steve Merrett

Mot stora framgångar. Bollens fysik har förbättrats ordentligt, vilket bland annat lett till att nickarna ser grymt realistiska ut.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	KONAMI
NAMN:	Gozo Kitao
POST:	Verkställande producent
BAKGRUND:	Kitao jobbade med *ISS Pro Evolution* och ser över ett antal andra Konamispel.
INSPIRATION:	Konamis designteam KCET tittar inte på andra fotbollsspel utan föredrar att använda verkligheten som bas för sina spel, för att prioriters realistiska rörelser framför artisteri.

ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.konami-europe.com

Det är det vi menar när vi kallar *ISS* för riktig fotboll”

TITEL:

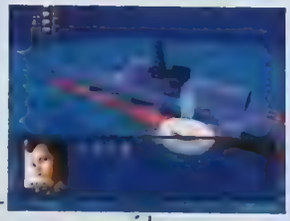
SUBMARINE COMMANDER

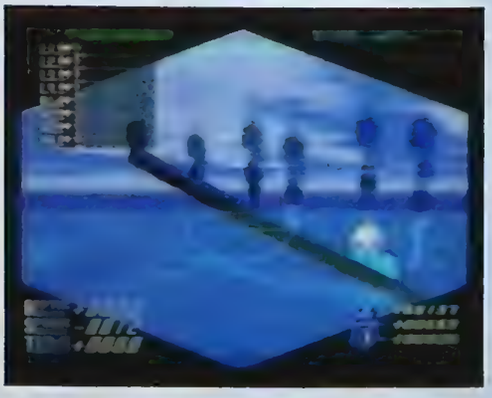
ANTECKNING:

EFTER KATASTROFEN MED KURSK KAN MAN UNDRA OM DET VERKLIGEN ÄR EN BRA IDÉ ATT VISTAS I EN UBÅT.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Ubåtssimulator
UTGIVARE:	JVC
UTVECKLARE:	Victor Interactive Studios
RELEASE DATUM:	Mars
FÄRDIGT:	75%

Ännu en futuristisk ubåt faller offer för din arsenal med atomvapen. Du angriper även mål ovanför ytan.





De laglösa piraterna som gått ner under vattnet kontrollerar nu en enorm flotta. Det gäller att hålla sig undan, för de är inte snälla. Lyckligtvis klarar din ubåt många smällar.

Torped. Detta är det första ubåtsspelet på PlayStation.

Som alla stora militära angelägenheter är JVC:s *Submarine Commander* ett projekt med mycket hemlighetsmakeri. Trots att spelet släpps ganska snart verkar ingen veta särskilt mycket om detta högteknologiska undervattensactionspel. Så vi kontaktade producenten Masahiko Yoshizawa för att få fram lite fakta.

Yoshizawa började med att berätta för oss om båtarnas utrustning.

– Det finns högteknologiska radarsystem, torpeder, hydrofoner, minor, missiler och periskop.

Vidare berattade han om målen:

– Man måste eliminera alla sorters skurkar, ubåtar, hangarfartyg och slagskepp förklarar han. Betoningen ligger på action och man kämpar mot andra marinstyrkor om att regera över vågorna.

Istället för att bara ta efter dagens välutvecklade teknologi så har man valt att låta *Submarine Commander* utspela sig i framtiden.

– Det innehåller fantastiska, fingerade ubåtar som har många likheter med dagens atomubåtar, avslöjar Yoshizawa.

Ubåtarna är experimentella, J-klassade krigsvapen i en värld som till stora delar sjunkit ner under vattnet efter att polernas is smält.

– Man spelar som en kapten som jobbar för FN, och bestämmer över en av de enorma ubåtarna, fortsätter Yoshizawa.

– Akta er för pirater som har plundrat fartyg från många av världens olika flottor.

Världen i *Submarine Commander* är fylld av faror och Yoshizawa varnar än en gång för att saker och ting kan gå hett till.

– Som befälhavare är man ansvarig för alla delar i spelet.

Spelet använder ett siktsystem som JVC valt att kalla Submarine Underwater Battle System (SUBS). Med hjälp av detta system skall man leta upp, sikta in sig på och förgöra fiender som lurar ovanför och under vattnet.

Yoshizawa utlovar bra mycket mer än en vanlig simulator.

– Man kommer att kunna köpa uppgraderingar för att förbättra sina vapen, motorer och andra delar, säger han entusiastiskt.

Deras destruktiva kraft är redan helt enorm.

– Dessa ubåtar är kapabla till att förstöra hela kontinenter med sin otroliga eldkraft, lägger han till.

Spelet har inget tvåspelarläge, men att själv spela och se ubåtar dyka ner på djup som idag är oåtkomliga lär bli nog så kul. ■

Lee Hall

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Victor Interactive Studio
NAMN:	Masahiko Yoshizawa
POST:	Producent
BAKGRUND:	Har jobbat med allt möjligt, men mest nämnvärt är väl *FIFA*-serien när han jobbade på EA Canada.
INSPIRATION:	Såväl klassiska som moderna ubåtsfilmer, såsom *Jakten på Röd oktober* och *Crimson Tide*.

CITAT: **"Dessa ubåtar är kapabla till att förstöra hela kontinenter"**

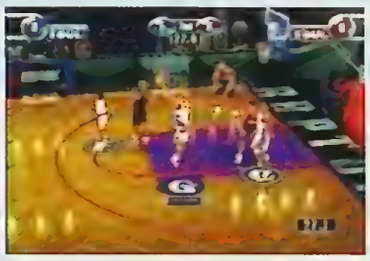
TITEL:

NBA HOOPZ

ANTECKNING:

FÖR ATT RIKTIG BASKET HELT ENKELT ÄR FÖR LÅNGSAM

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Baketsimulator
UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASE DATUM:	Mars
FÄRDIGT:	70%



Med motion-capture och otroligt noggranna studier av spelarnas individuella färdigheter och attribut får man extra realism i det arkadtypiska spelet.

Tre-mot-tre innebär fartfylld action.

Det finns både *NBA Showtime* och *NBA Hangtime*. Och det är bara Midways spel. Det kanske bara beror på att de flesta av oss är blekfisar, men basket är inte en sport som vi spelar så värst mycket i verkligheten, eller är särskilt bra på. Ändå är det något som gör att det fungerar riktigt bra som TV-spel. Man gör många mål, det går snabbt och det finns många ursäkter för att använda en massa ljudeffekter och glänsande spelplaner, vilket naturligtvis är viktigt.

Men Midway insisterar på att *NBA Hoopz* har mer än bara ljudeffekter och glans. Istället för det vanliga upplägget med fem spelare i varje lag kör man tre-mot-tre.

– Det låter oss skapa en slags enklare och snabbare variant av NBA-basket, förklarar *NBA Hoopz*-producenten Brian Lowe.

– Man kan hoppa långt upp i luften med en blixtsnabb guard, spela utanför och innanför linjen med en forward eller bara försvara med en center. Formatet tillåter också att man utvecklar mer lagspel där spelarna kan välja mellan att passa och springa eller försöka sig på en alley-oop.

Med motion-capture av alla 30 NBA-lag (ja, den store Shaquille O'Neil är med) blir formatet med tre-mot-tre inte bara en ursäkt för att slippa göra ett ordentligt spel.

– Alla dina favoritspelare i NBA kommer att finnas med i lagens 12 man stora trupper, säger Lowe. Man får de största stjärnorna och de allra bästa reserverna. Spelarnas färdigheter baseras på deras verkliga attribut, förmågor och statistik, såväl som deras fysik (längd, tyngd och kroppsbyggnad). Utifrån det har de rörelser spelarna kan göra överdrivits, vilket resulterat i ett blixtsnabbt spel.

Men trots all denna fokus på detaljer känns det ändå betydligt mer som ett arkadspel än en simulator, och Lowe tänker inte be om ursäkt för det:

– Det finns egentligen inga regler och den hektiska farten på spelet innebär att man kan spela en snabb, actionfylld basketmatch på mindre än tio minuter, istället för de 30-40 minuter det tar i simulatorer. Vi kan dessutom skapa överdrivna rörelser baserade på riktiga spelare i NBA. Vi siktar på att göra spelet så roligt det bara går, det är målet.

Kanske har vi just smygtittat på ett humoristiskt basketspel med en attityd som påminner om *Ready 2 Rumble Boxing*. När vi får den färdiga versionen här på PlayStation-Magasinet kommer det en recension. ■

Steve Owen

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Midway
NAMN:	Brian Lowe
POST:	Producent
BAKGRUND:	Brian har jobbat med ett antal spel från Midway.
INSPIRATION:	Teamet kollade in andra basketspel, såsom *NBA Showtime* för att få inspiration.

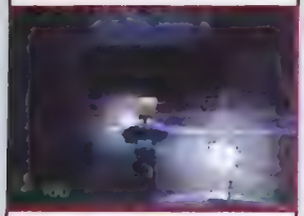
CITAT: **"En enklare och snabbare variant av NBA-basket"**

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: N Space
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: Ute Nu

Duke Nukem: Land Of The Babes

MER TID ATT SLÅ IHJÄL NÄR DUKE TAR PÅ SIG ATT RÄDDA EN PLANET FYLLD AV VÄLUTRUSTADE BLONDINER

KRIGSSVIN



Styrkan LARD är tillbaka igen, tillsammans med andra lika oattraktiva laserskjutande bestar. Det avslöjande skenet från en teleport talar om att de blodtörstiga rivalerna närmar sig.

STEKT FLÄSK

Dukes vapen har automatiska sikten. Tryck ⊡ för att låsa siktet på närmaste fiende, det blir då lättare att skjuta. Trycker man samtidigt på antingen ⊡ eller ⊡ kan man gå i sidled och skjuta samtidigt, för att undvika oönskade situationer.

FYLL PÅ EGOT

Duke kör inte med hälsopaket eller medicin, eftersom det är hans ego som tar skada. Man fyller på det igen genom att skjuta fienden eller hitta föremål som får Duke att känna sig som den riktiga mannen han är.

Vi har hittat det hemliga receptet till *Duke Nukem: Land Of The Babes*. Ingredienserna är: två Russ Meyer-filmer; ett par exemplar av några hårdrockstidningar, två exemplar av Iron Maidens *Number Of The Beast*, ett par personer som inte fick vara med i *Gladiatorerna*, en låda med figurer och fordon från *He-Man*, Laras svettiga kläder samt ett exemplar av *Quake 3*. Det verkar i alla fall vara utifrån den sörjan som N Space kokat ihop detta rediga PlayStationspel.

Även om det inte är färdigt för att konsumeras än kan vi ändå redan nu säga att *Duke Nukem: Land Of The Babes* är mer heavy metal än Judas Priest och Iron Maiden tillsammans och ungefär lika politiskt korrekt som Billy Butt. Den senaste delen i *Duke*-serien är en sorglig historia om utomjordingar som förtrycker en planet full av bystiga unga kvinnor. Muskelknutten själv reser till framtiden för att skjuta ner monstren och rädda kvinnorna.

Herr Nukem springer och hoppar betydligt kvickare än man trodde att hans kompakta kroppshydda skulle tillåta. Hela tiden fäller han nedlåtande kommentarer åt de "riktigt fula" fienderna (när han inte är upptagen med att skjuta bort dem med något föremål ur sin enorma arsenal av projektilvapen) och ger komplimanger till nödställda damer. Och allt detta ackompanjeras av ett riktigt tungt soundtrack.

Trots att storyn är full av manschauvinistiskt nonsens och spelbarheten är i det närmaste identisk med det förra spelet, *A Time To Kill*, verkar *Land Of The Babes* kunna bli en riktigt njutbar blandning av ett urflippat blodbad och ett komplext tredimensionellt äventyr där man kan strövа omkring ganska fritt. Det stora problemet för tillfället är grafiken. Den är långt ifrån lika smidig som Dukes raggningsfraser. Men förhoppningsvis kommer de stora mängderna med buggar ha tagits bort när den färdiga versionen kommer. Ett annat problem är knapptryckandet som kräver att spelaren är extremt snabb i fingrarna för att kunna scrolla genom de olika menyskärmarna i spelet. Det är dock alltid trevligt med utmaningar för både händer och ögon, så det är inget stort problem.

"En sorglig historia om utomjordingar som förtrycker en planet full av bystiga unga kvinnor"

När spelet slutligen blir färdigt ska det nog faktiskt kunna ge Lara en utmaning om vilket tredjepersonsäventyr man ska lägga pengarna på. ■

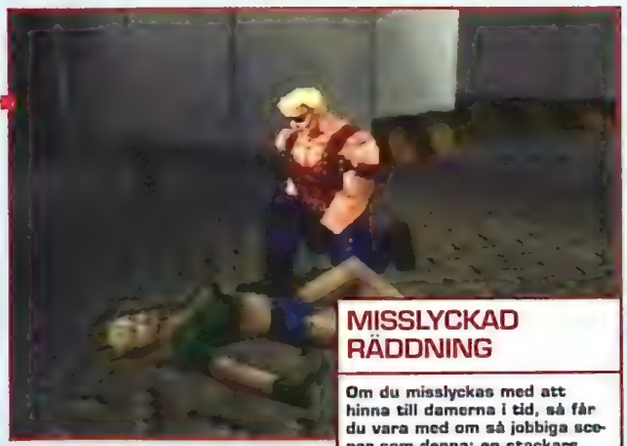
Nick Ellis

RÄDDA KVINNORNA

Dessa damer har problem och man ska själv rädda dem från de stora gorillavarelsernas klor. På varje bana händer det flera gånger att någon skriker av fasa och sedan ropar efter Dukes hjälp. Det är upp till dig att komma dit innan det otänkbara sker.

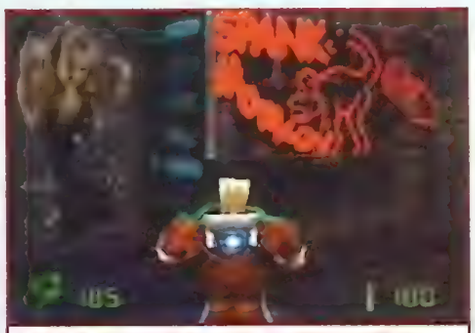
Hemligheter. Mängder av hemliga områden på de 14 banorna ger dig tillgång till bonusdelar, särskilda föremål och större och bättre vapen. Som bilden visar är en del bättre gömda än andra.

Fusk. Det finns ungefär ett dussin olika fuskmöjligheter som kan fås fram på Optionskärmen. De avslöjas en efter en under spelets gång. Det skulle krävas en riktigt osmart typ för att bråka med en oövervinnelig Duke med extra stort huvud, klädd i cyberrustning och utrustad med alla vapen och oändlig ammunition.



MISSLYCKAD RÄDDNING

Om du misslyckas med att hinna till damerna i tid, så får du vara med om så jobbiga scener som denna: en stackars försvarslös ung kvinna vars inälvor rinner ut på marken. Duke fäller en tår för varje kvinna han inte hinner rädda.



UPPLYFTANDE KONVERSATION

Håll kontakt med ledaren för kvinnornas motståndsrörelse genom att använda komradiosystemet. Genom att rädda damer och anfalla mål får man deras eviga tacksamhet och Gud vet vad mer. Aldrig har det funnits ett bättre läge att vara en god samarit.

Skratt. Man kan knappast kalla Duke subtil och humorn ligger inte på låg nivå, utan snarare på den allra lägsta nivån – det är gott om snusk. Man kan dock inte låta bli att skratta åt en del av det han säger. Tänk er själva hur Duke kan tänkas uttala "What's up".

AMMUNITION

Det är trevligt att ha gott om stora, feta vapen, men om man inte sparar på ammunitionen så får man snart slåss med kniv igen.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Riktigt roligt
- Massor av stora vapen
- Komplext äventyr

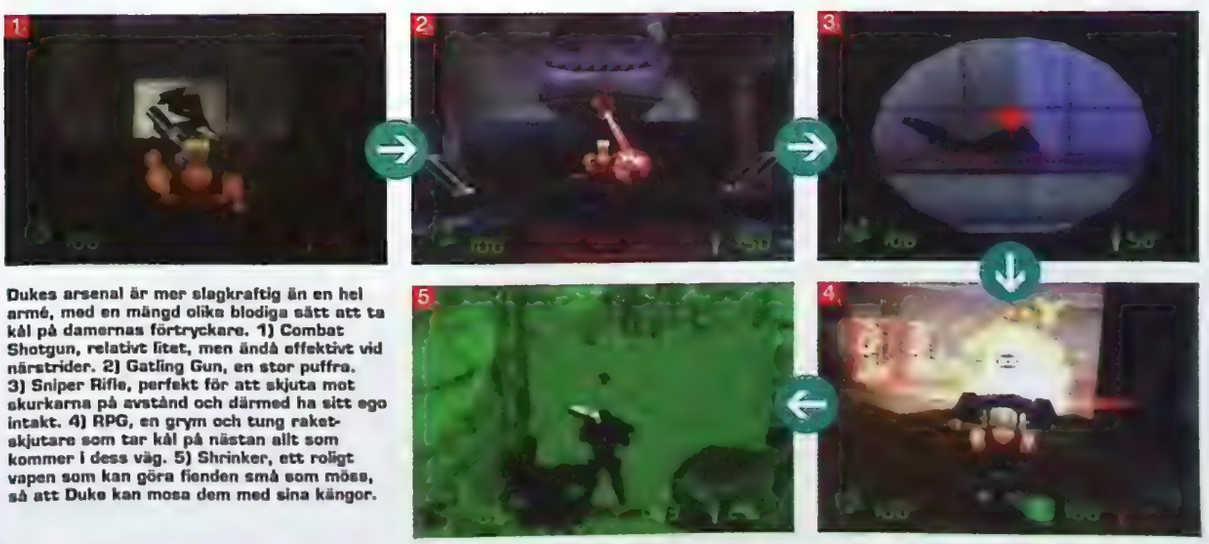
MINUS POÄNG

- Dålig grafik
- Dålig story
- Krånglig spelkontroll

VÅRT STALLTIPS

Om man tycker att popmusiken dog i och med Beatles splittring och gillar uttryck som "lagom är bäst" lär man inte tycka om *Duke Nukem: Land Of The Babes*. Men gillar man att springa omkring och rädda lättklädda, yppiga damer och spränga bort utomjordiska monster lär man älska det.

SUGEN PÅ ATT UTPLÅNA FEM SÄTT ATT DÖDA EN UTOMJORDING



Dukes arsenal är mer slagkraftig än en hel armé, med en mängd olika blodiga sätt att ta kål på damernas förtryckare. 1) Combat Shotgun, relativt litet, men ändå effektivt vid närstrider. 2) Gatling Gun, en stor puffra. 3) Sniper Rifle, perfekt för att skjuta mot skurkarna på avstånd och därmed ha sitt ego intakt. 4) RPG, en grym och tung raketskjutare som tar kål på nästan allt som kommer i dess väg. 5) Shrinker, ett roligt vapen som kan göra fienden små som möss, så att Duke kan mosa dem med sina kängor.

Utgivare: Codemasters
Utvecklare: Codemasters
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: Ute nu

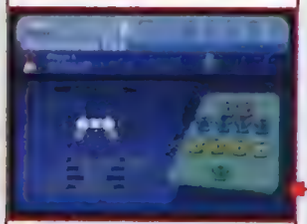
LMA Manager 2001

NÄR DET BÖRJAR BLI SVÅRT ÄR DET BARA ATT VÄLJA FORMATIONEN 4-3-1-2 OCH SATSA PÅ KONTRINGAR...

CHALLENGE

Väljer man Challenge och antar någon av utmaningarna kan man råka sätta sitt lag i skuld eller bli tvungen att hantera en viktig skadekris. Challenge avgör om du är en duktig manager som kan fortsätta vinna och hålla dig uppe eller om din form kommer gå ner och laget därmed tappar placeringar.

TAKTIKBYTE



Om du inte orkar bry sig om taktikskärmarna innan matcherna, eller om din taktik går helt i stöpet, så kan du ändra sättet som laget spelar på genom att skrika med tränarna från bänken, med hjälp av någon av axelknapparna.

Ingen gillar förseningar, men man måste beundra Codemasters för att de inte släppte *LMA Manager 2001* förrän efter jul för att försäkra sig om att uppföljaren var lika finslipad som originalet.

Under League Managers Associations flagga bygger Codemasters ett spel som lär bjuda på all den underhållning man kan få av att vara en soffmanager, med så mycket eller lite så hjärngympa som man vill ha. Om man vill kan man anlita en hel uppsättning medarbetare och låta dem sköta träningen medan man själv letar efter nya spelare och bygger en ny imponerande arena. Är man den typen som gärna deltar i allt så finns det gott om saker att fastna i: till exempel kollektiv och individuell träning, organisering av val av sponsorer, biljettpriser, förhandlingsbara kontrakt och, framförallt, en mängd taktiska valmöjligheter att bemästra.

Den bästa nyheten är nog ändå att själva matchskärmen ser riktigt bra ut. Grafiken kanske inte är den snyggaste, men skärmen är mer användbar än någonsin. Förbättrad animation innebär att de små spelarna äntligen ser ut att faktiskt spela fotboll, och faktum är att det är spännande att se sina attackerande mittfältare visa upp sin snabbhet och tekniska förmåga. Det är mer uppenbart när spelare är trötta, eftersom de tar längre tid på sig att komma upp efter en tackling och de börjar hamna ur position. Att ens egen nummer 10 är en åsna syns tydligt ute på plan, men om man vill få det bekräftat är det bara att kolla matchstatistiken.

Som ett bra komplement till denna visuella stimulans finns det atmosfäriska ljudet av publikens jubel åt hemmalaget och dessutom kan man få tränarna att skrika från bänkarna. Även om man inte måste använda dem så kan ett antal taktiker och instruktioner, som sätts igång genom ett enkelt tryck på någon av axelknapparna, vara mycket bra. När man till exempel vill att en forward ska kontra eller att en försvarare ska stanna kvar långt bak. Det är inget substitut för att lära sig det subtila på taktikskärmarna, men det får dig i alla fall att inte känna dig helt hjälplös.

”Bjuder på all den underhållning man kan få av att vara en soffmanager”

LMA Manager 2001 ser ut att bli en perfekt blandning av djup och lättillgänglighet. Vår recension i nästa nummer avslöjar om denna lovande talang blir en riktig stjärna. ■

Pete Wilton

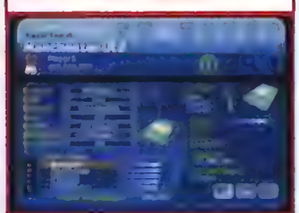
PRESENTATION

Inspirationen för sättet att presentera lagen i *LMA Manager 2001* kommer från interaktiv TV och internetbevakning av fotbollsmatcher. Med Football One har Codemasters gjort sin egen kanal för fotbollsnyheter.

DISTRIBUTION

Dessa fem möjligheter har var och en nio olika inställningar, vilket ger en maximal kontroll över bollens distribution. Att matcha dessa inställningar med din formation är vad det går ut på i grund och botten.

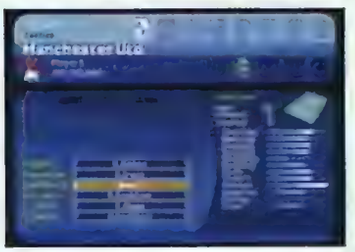
KÖP OCH SÄLJ



Spelarmarknaden kommer att vara mycket mer realistisk, med toppspelare som kräver högre löner och mängder av klausuler i kontraktet i stället för bara en "först till kvarn"-inställning. Jösses.

Man kan inte göra allt, det går bara inte. Därför finns det i *LMA Manager 2001* ett antal medarbetare som du kan fördela en del av jobbet på.

Chelsea gör så gott de kan, men det är svårt att ta sig genom Manchester Uniteds försvar. När matchen tagit slut kan man sätta sig ner och kolla in höjdpunkterna i lugn och ro.



MEDARBETARE

Man kan anlita upp till 12 medarbetare, men man måste också betala dem ordentligt, hur mycket bestäms av lönebudgeten. Det gäller att vara försiktig när man anlitar dem.

SPELA EN ROLL

Att välja en Playmaker innebär att man ser till att lagets stjärna får många bollar. Man väljer också om man vill punktmarkera eller bara skugga en målspottare.

ÄNNU EN HÖJDPUNKT

EFTERÅT FÅR VI SE DET BÄSTA SOM HÄNDE I MATCHERNA

I andra managerspel är det upp till en själv att tänka sig hur målen kan ha sett ut på *Match Of The Day*, men i och med höjdpunkterna i *LMA Manager 2001* får man faktiskt se alla de vackra målen. Realistiska väderförhållanden, olika arenor och insiktsfulla kommentarer lär försäkra dig om att du inte missar några av de viktiga händelserna. Denna valmöjlighet antyder att *LMA Manager 2001* kommer att bjuda på stilfullhet, utan att för den skull sakna substans – självklart *behöver* man inte se regndropparna falla på spelarnas huvuden eller snöflingorna fladdra framför den virtuella kameran. Men på något sätt bidrar de till att höja spänningen när man sitter där och fifflar med mätarna och hoppas att Manchester United vill köpa Magnus Hedman.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Omfattande taktiker
- Lättstyrt
- Bra djup

MINUS POÄNG

- Matchernas grafik behöver förbättring
- Bara för fotbollsälskare
- Försenat

VÅRT STALLTIPS

LMA Manager 2001 är betydligt mer komplext än sin föregångare men man fastnar aldrig i dess krångligheter. Det kanske inte är lika taktiskt ambitiöst som *Player Manager 2001* men det känns som att man alltid har kontrollen.

Utgivare: Mattel Interactive
Utvecklare: Krome Studios
Antal spelare: 1-8
Releasedatum: Ute Nu

Championship Surfer

VINKA ADJÖ TILL DEN HÅRDA VINTERN OCH PLOCKA FRAM DEN NEONFÄRGADE BRÄDAN

RID PÅ EN VÅG

Man kan välja mellan tio olika proffs, bland andra Cory Lopez, Jason "Rat Boy" Collins och den kvinnliga surfaren Rochelle Ballard. Alla har de sina individuella åkstilar och personlig statistik, över bland annat balans, stil och flexibilitet.

GÅ OMBORD

Det finns sex olika sorters brädor att välja mellan, samtliga gjorda för olika typer av surfing. De kan antingen ha långa eller korta fenor och vara rundade eller kantiga i aktern. Dessutom har de alla trevliga mönster, även om vi tvivlar på att den snygga grafiken hjälper dig i jakten på poäng.

HAJ!

De kommer inte upp och tuggar på din bräda, men åker man på en hajfena eller något av de andra hindren så faller man av brädan och förlorar dyrbar tid och ännu mer dyrbara poäng.

HÖGA POÄNG

Det finns mer än 50 trick och kombinationer att lära sig, och alla är baserade på de riktiga surfarnas färdigheter. Ju bättre de är desto högre poäng får man. Det ser ut att bli svårt att lära sig dem, men ger man det bara ett par år så kan man glida runt på Gnarly Beach och göra en.

OLIKA VÅGOR

Varje plats har sin särskilda typ av vågor. Man måste lära sig skillnaden mellan en "offshore reef break" och en "hard left break" och sedan anpassa sig för att kunna få tillräckligt med poäng för att vinna respekt och troféer.

LÄR KÄNNA SURFARNA

I spelet finns det korta videoinspelningar med varje surfare. Det gäller att vara uppmärksam och försöka få lite tips om hur man ska bete sig på stranden.

När *Gerry Lopez Surf Riders* anlände till PlayStation-Magasinet fick vi plocka fram den allra största kritikersågen. Spelet var minst sagt ett riktigt bottennapp. Personalen på Krome Studios är däremot (när de inte sitter inne och programmerar alltså) riktiga strandraggare från Australien. De vet precis hur man ska hantera den våg som Gerry Lopez verkade ha drunknat i.

De tio surfarna från Team O'Neil som är med i spelet har designats och modellerats med hjälp av den australiske surfmästaren Mark "Richo" Richardson. Krome hoppades att han skulle kunna hjälpa till att skapa den första realistiska surfingupplevelsen på PlayStation.

De har i alla fall lyckats när det gäller svårighetsgraden. I verkligheten tar det åratal att lära sig surfa och göra Tony Hawk-liknande trick och kombinationer. Att dessutom utföra dem på toppen av en våg och samtidigt försöka undvika hajar och andra rovdjur är knappast någon lätt uppgift.

Man lär ramla i vattnet ett otal gånger innan det kan börja likna surfingen i *Point Break*, men *Championship Surfer* ser i sin nuvarande form riktigt bra ut. ■

Nick Ellis

> "Krome hoppas kunna skapa den första realistiska surfingupplevelsen på PlayStation"

POÄNG

- Realistisk vågsimulation
- Hängder av trick att lära sig
- Många spellägen

POÄNG

- Man ramlar jämt
- Små surfare
- Mycket bråte i vattnet

VÅRT STALLTIPS

Vi kan äntligen få en surfingsimulator som är värd att spela. Men att lära sig stanna på brädan i mer än 30 sekunder kan visa sig vara så svårt att smidigheten förstörs och man bara börjar känna sig dum.

WITH FRIENDS LIKE THESE...
KICK-ASS MOMMA
RENEGADE CYBORG ASSASSIN
SUPERFLY 70'S COP
CRACK MARKSMAN
TIMESPLITTERS
"The game worth buying a PlayStation 2 for" EDGE
PlayStation 2
FREE RADICAL
EIDOS
eidos.com
GET TOGETHER, SETTLE THE SCORE.

ANALYS

World Wide WAP

Text: Dan Mayers

Över halva befolkningen i Sverige har en mobiltelefon. De klumpiga tegelstensliknande telefonerna som kom på åttiotalet är för längesedan kasserade, och vi har numera telefoner små som tändsticksaskar. Förra året användes 70 miljoner mobiltelefoner, i världen och år 2003 kommer den siffran att ha ökat till 700 miljoner. I och med den massiva ökningen av mobiltelefoni så kan vi också vara ganska säkra på att antalet "telefonspel" kommer att öka i samma utsträckning. För att du skall kunna vara någorlunda förberedd, så har vi gjort en djupdykning i myllret av spel som finns eller kommer att finnas tillgängliga för hela världens befolkning. Vi har kikat på allt från *Snake* till *Smackdown*. Håll tillgodo!

WAP?!

VAD *ÄR* EGENTLIGEN WAP DÅ? *PSM* DYKER NER I MOBILSPELSTRÄSKET OCH HAR SVARET PÅ ALLA DINA FRÅGOR.

WAP står för Wireless Application Protocol och är, vad folk än tycker och tänker om det, riktigt häftigt. För att förklara det på ett enkelt sätt kan man säga att det är ett ganska nytt sätt att ta hem information från nätet.
WAP är egentligen ungefär likvärdigt med HTML, som ju är ett språk som din dator använder för att kunna tillgodogöra sig websidor. Det är storleken på skärmen som bestämmer vad för slags information som WAP kan ordna fram till dig. Med detta sagt så förstår du säkert att det inte handlar om den coolaste grafiken i mannaminne, utan det blir mer textbaserad information som till exempel senaste matchresultaten i fotboll eller aktuella aktiepriser.
Det är väl mer eller mindre självklart att spelen skulle dra nytta av WAP-systemet, och de allra tidigaste spelen är väl inget att hurra för, men vi kan räkna med att i en nära framtid så kommer telefonspelen att bli mer och mer avancerade. Här kommer en rapport om dagens spel och vad som komma skall.

NOKIA GAME

Mobiltelefonbjässen drar sitt strå till WAP-stacken.

Nokia Game kördes igång i november och nu på 1 en månad. Reklamen ville ta oss att tro att man skulle finna ledtrådar till att lösa spelet med hjälp av andra typ av media. Idén var att du t.ex. kunde sitta och läsa igenom tidningen en dag när du plötsligt skulle hitta den sista ledtråden som behövdes för att lösa mysteriet. Och visst, det hände, men inte förrän efter en hel del spelande. Spelet började med att du fick lite information då och då. Du hade vaknat upp i en sjukhussäng och visste inte vem du var eller varför du befann dig på sjukhuset, och spelet ger dig fler och fler ledtrådar. Den första veckan handlade mest om att du skulle ta dig till sidan var och varannan dag för att hämta upp några ledtrådar. Efter två veckor hoppade hälften av spelarna av, och inte för att det var svårt men för att spelet var så infernaliskt tristt. Det var ju inte förrän efter ännu ett tag som det roliga började: du kunde få mystiska röstmeddelanden från en okänd kvinna, meddelanden på radion ... Spelet började omärkligen att bli intressant, men teknologin räckte inte till.

OMDÖME: Detta spel hamnar i högen: "att utveckla".

PICOFUN

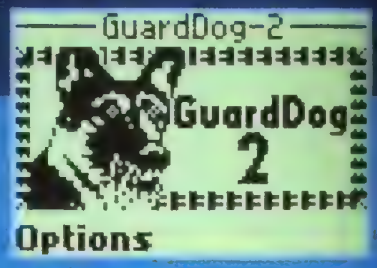
Skandinaver har upptäckt det trådlösa mediet.

Picofun är ett Stockholmsföretag som har insett hur stort WAP kan komma att bli, och går i täten för den nya vågen av mobilspelsutvecklande. Om du går till företagets hemsida så kan du kolla vad som finns att välja mellan: en hel del firnuriga spel. *Lifestylers* är ett spel som är en sorts ... annorlunda kanske man kan säga. Du väljer en karaktär som får olika attribut som intelligens och humor och denna lilla krabat ger sig sedan ut i onlinevärlden. Det är hur du beter dig som avgör hur spelet kommer att fortgå. Det finns hela städer att utforska och tro det eller ej, det finns till och med en dagstidning (!), där du kan ta del av allt som händer i den lilla stora världen.

I *Picofun Football* spelar du i olika ligor om tem divisioner och varje div-

sion har åtta lag. Du sätter själv ihop laget, köper in spelare, bestämmer taktik och spelar matcher. Du kan till och med skicka meddelanden till andra tränare och utmana dem på matcher. Den andre tränaren får meddelandet nästa gång han loggar på och sedan är det bara för dig att kolla in ett tag senare för att kolla hur det har gått för ditt lag. För tillfället finns det 160 olika ligor och 6400 tränare.

OMDÖME: Här kan du absolut slå ihjäl en hel del tid.



NGAME

Spel du bara inte kan motstå.

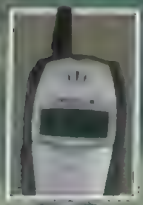
nGame är ett internetspelsföretag som har fattat att mobiltelefoner är det absolut enklaste sättet att kunna vara online på. Du är bara en knapptryckning från exempelvis multiplayermöjligheter. Företaget har skapat online världar som man tidigare bara drömt om. Människor från olika platser möts i spel som *Alien Fish Exchange*, där du samlar och byter ufofiskar, *Dataclash*, som är ett kombatspel där du innehar rollen som hacker, och det kommande spelet *Gangsters*, som är baserat på 1998 års PC-succe.

Det fina med nGames spel är inte bara det att du kan spela med så många olika människor när du vill, var du vill, utan onlinevärlden upphör inte att existera bara för att du stänger av din telefon. I *Dataclash* kan du bli attackerad av dina motspelare även när du sitter i skolbanken eller sitter i möte och måste ha mobiltelefonen avstängd. När du sedan går online igen så får du en rapport på vad som hänt under tiden du inte var kontaktbar. Detta är alltså det ultimata sättet att sköta sitt spelande på, eftersom du aldrig behöver missa något. I *Gangsters* är du gudfader och bossar över ett gäng banditer. nGame blev nominerade för förra årets BAFTA-pris för originalitet och nytänkande. Det nu!

BAFTA står förresten för The British Academy of Film and Television Arts

OMDÖME: Riktiga spel mot riktiga människor. Detta vill vi se mer av.

Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...



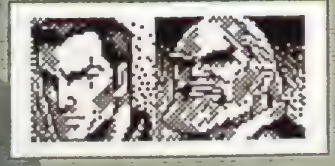
F.I.S.T.

Det ursprungliga telefonspelet som uppfanns av Steve Jackson, mannen bakom Games Workshop. F.I.S.T. står för Fantasy Interactive Scenarios by Telephone och det fungerar så att du ringer upp ett nummer och lyssnar på rösten i andra änden. Rösten berättar en historia, och hur det skall gå bestämmer du med knapptryckningar. Sumpen kan tyckas, men när det kom så var det en hel del människor som fick högre telefonräkningar än vanligt.

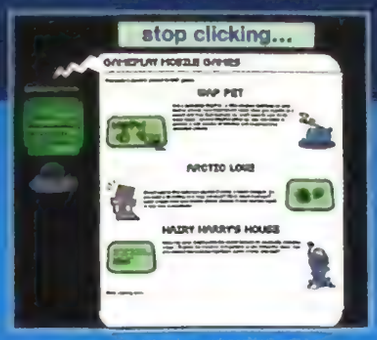
Nokia's Snake

Ett av de första mobiltelefonspelen som från början – var ett tidsfördriv i Windows. *Snake* var riktigt populärt i början, men de flesta tröttnade ganska snart. Man spelar det några veckor på sin nya telefon, innan man ger upp. Det finns dock ett fåtal riktiga galningar kvar som mer eller mindre lever för att spela *Snake*. Tro det eller ej, det finns riktiga turneringar!

Ludiwap's textbaserade äventyr



En lista på olika äventyr dyker upp på skärmen, och du väljer hur historien skall fortsätta genom att trycka på olika knappar. Fungerar i ungefär tio minuter, och är inte speciellt upphetsande, men sitter du och väntar på bussen en kall kväll, så visst, det är roligare än att inte göra något alls.



GAMEPLAY

E-shopföretag under utveckling?

E-shopföretaget Gameplay erbjuder ett antal skona WAP-spel på sin hemsida (www.gameplay.com). *Hairy Harry* är ganska galet spel där huvudpersonen med samma namn har försvunnit ivag med receptet på ett slags godis som du måste ha för att overleva. Om du väljer att anta uppdraget så är det din uppgift att leta upp den lilla apan Hairy Harry och ta tillbaka receptet. *Arctic Love* är ett annat spel där du ska leta upp en kartekspartner till en liten pingvin. Båda dessa spel är textbaserade, men Gameplay har även *WapPet* som är ett litet monster som bor i din telefon (fast ändå inte). Djuret bor på en server som du kontaktar via din telefon. Det har är val egentligen inget spel som sådant eftersom din telefon är "dum" så tillvida att den bara kan ta emot information, men sedan inte göra någonting med den. Vi kan vänta oss flera Tamagotchiliknande WAP-spel framover och Gameplay har nog en del annat kul att komma med.

OMDÖME: Begränsade textbaserade tidsfördriv.

PSONE

Så mycket mer...

Snart kommer ju en liten smart kabel som gör att du kan koppla in din WAP-mobiltelefon till din lilla konsol. Allt är inte riktigt färdigt ännu, men inom inte alltför lång tid så kommer nya dörrar att öppnas mot onlinevariden. Du kommer att ha möjlighet att ta fram WAP-sidor på din TV, snart kommer det även att finnas telefoner som låter dig att titta på vanliga HTML-sidor, och härigenom få mer frihet att surfa omkring på nätet. Den viktigaste nyheten för gamers är dock att du kommer att kunna spela allskons minispel med hjälp av din telefon, och du kan till och med spela multiplayerspel även när du sitter på en tråkig släkttråff eller liknande.

OMDÖME: Detaljerna är inte helt klara, men med tanke på hur mycket arbete som lagts ner på WAP hittills, så kan det bli en stor succé.

INTERNET FOOTBALL CLUB

Håll koll på laget från telefonen

Företaget Rage Software är redan kända inom PlayStation-världen efter sitt PS2-spel *Wild Wild Racing*, och killarna nöjer sig inte med detta, utan satsar nu på att skapa schyssta WAP-spel genom *Internet Football Club* (www.internetfootballclub.co.uk). Originalspelet finns på internet, där du köper in spelare, sätter ihop lag och spelar matcher. För tillfället kors en testversion och det visar sig att *IFC* kan hålla upp till 10000 spelare i gång samtidigt, och då kan du bara tänka dig hur många olika matcher du får att välja mellan. Med hjälp av WAP kommer du att kunna få matchrapporter var du an befann dig.

OMDÖME: När telefonerna blir fullt nätkompatibla så kommer *IFC* att sopa rent.

STALKER

En helt skruvad idé som kanske är mer obehaglig an kul.

Joseph McLeod från Royal College of Arts är hjärnan bakom det här ganska läbbiga spelet. Hans idé kanske är godhjärtad, men vi vet inte riktigt om den håller: tänk dig att du jobbar på en arbetsplats där du har folk omkring dig hela tiden. Faxar som piper, telefoner som ringer och hundratals e-mail att svara på varje dag. Om du nu slutar på det här jobbet så kommer du kanske att känna dig övergiven eftersom det inte ringer så mycket som du är van vid, inga email som du måste skriva osv. Det är här som *Stalker* kommer in i bilden. *Stalker* skickar dig textmeddelanden om du känner dig ensam. Det kan vara små visdomsord som hjälper dig på vägen, eller något lite ...fräckare kanske.

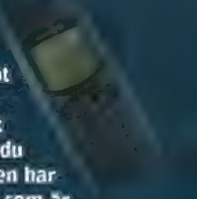
OMDÖME: Finns det verkligen människor som är så ensamma? Och om det gör det, hur kul är det här då?

Välja WAP

Det finns en hel uppsjo av mobiltelefoner ute på marknaden, och vilken passar då dig bäst? Det beror på vad du vill kunna göra med den. Här visar vi två WAP-telefoner.

ERICSSON R380

Alla mobiltelefoners urfader



Den är en PDA, en mobiltelefon, den spelar spel... Den är designad för yrkesmannen som ofta är på resande fot och har därför e-mail, kalender, SMS, adressbok och en liten penna så att du enkelt kan skriva brev. Den har en LCD-skärm i baksidan som är ungefär lika stor som själva telefonen. Den känner till och med igen din handstil om du föredrar att skriva för hand, du kan använda Microsoft Outlook, Exchange, Scheduie, Lotus Note och Organiser. Röstuppringning såklart, och det finns nummerpresentatör. När du vill svara använder du din röst och direkt in i mikrofonen, och vill du inte svara så säger du bara det. Inga onödiga knapptryckningar här inte. Du kan använda vilka omskrivningar du vill för att säga Ja eller Nej, mobilen förstår dig i alla fall. I telefonen finns också en version av Othello.

ERICSSON T20

Ericsson gör sig redo att fånga upp kunderna i tid. En lagom gullig barntelefon alltså.

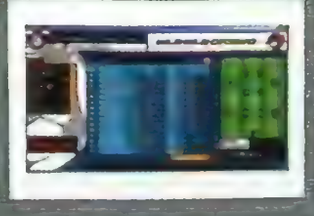
T20 har inte världens största display, men det är inte det som är det viktiga med denna modell. Den har ungefär ett ton spel inprogrammerade, och den är WAP-kompatibel. Designen är inget att skryta med, och den känns lite klumpig att använda. Kort och gott: en barntelefon. Ungarna kan spela *Tetris, E-maze, Ballpop, Erix* m.fl. Knapparna är lite svåra att använda, åtminstone om du är en fullvuxen karl, och som vi redan sagt så är skärmen inget speciellt, men trots alla dessa små nackdelar så lockar *Tetris* något enormt. Och ni vet väl vad som händer när man en gång börjat spela *Tetris*? Just det, du kan inte sluta. Telefonen kommer antagligen mest att synas på skolor runt om i världen, och både en och annan blir säkerligen konfiskerad av oförstående lärare. Vad är då den största fördelen med Ericsson T20? Den är absolut billigast i sitt slag.

Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution

Telefondjur

Helt klart inspirerat av den redervärdiga Tamagotchi-flugan som inte lämnade någon obesörd. Ingen vidare ögonfröjd, men det kanske är kul att ha ett litet husdjur som du kan stänga av när du trottnar. Kommer förmodligen att utvecklas ytterligare.

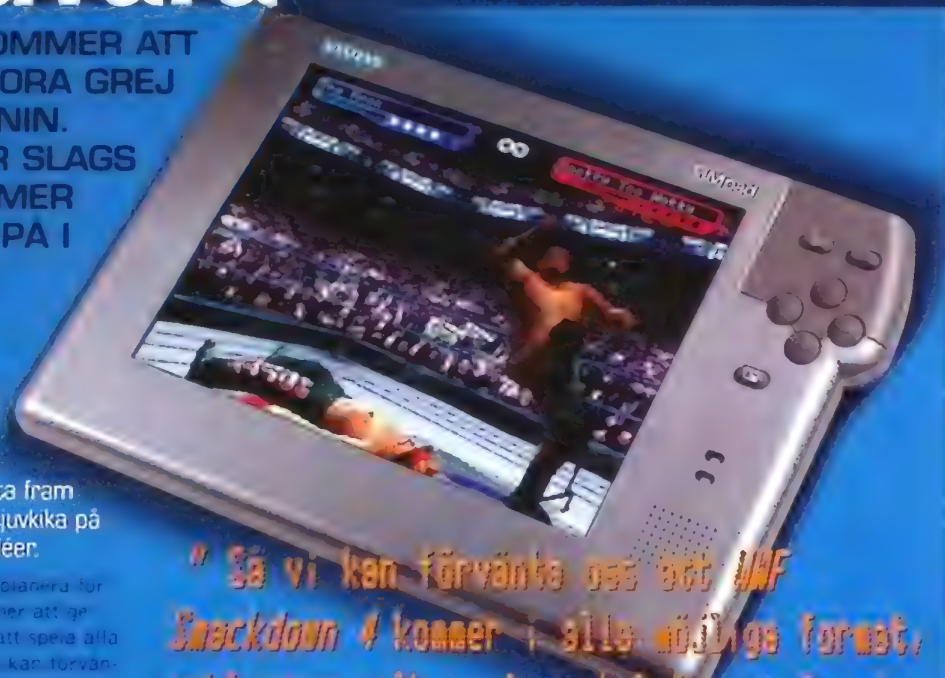
Internet-fotboll



Nu börjar det likna något. WAP möter internet, och gör det riktigt bra. Det enklaste onlinespelet Rage ligger bakom detta är, och de gör en bra insats för alla WAP-användare som vill hålla koll på sina lag utan att vara klistrad vid datorn. Kolla in sidan (www.atdogexchange.com) för en del matnyttig information. ▶

Hårdvara

SPELANDE KOMMER ATT BLI NASTA STORA GREJ INOM TELEFONIN. MEN VAD FÖR SLAGS PRYLAR KOMMER VI ATT SPELA PÅ I FRAMTIDEN?



FRAMTIDEN ÄR TRÅDLÖS

THQ ska börja samarbeta med Siemens och tillsammans med dem ta fram speltillbehör. *PSM* fick tjuvkika på vad företagen har för idéer.

Man har redan nu börjat planera för en videotelefon som kommer att ge alla som vill möjligheten att spela alla THQ:s spel trådlöst. Så vi kan förvänta oss att *WWF Smackdown 4* kommer i alla möjliga format, inklusive vilken slags telefon vi än må använda när den tiden kommer. När allt kommer omkring så är den trådlösa revolutionen mer än att bara skicka infraröda strålar mellan din och polarens mobiltelefon, det har kommit en så lång bit på väg att vi kan spela med någon på andra sidan jordklotet.

Snart kommer en SIMpad att finnas ute i butikerna, tillsammans med en ultra high-tech PDA. SIMpaden är ungefär lika stor som ett A4-ark, och på den kan du utföra allehanda arbete, skicka e-mail och organisera ditt liv. Du använder din touch screen med inbyggt tangentbord, och allt är helt trådlöst: inga sladdar, ingen strömkabel, ingen kontaktledning, och kom ihåg: du kan spela också!

Siemens har tillsammans med Casio utvecklat en prototyp med touchscreen, dualband GSM, Microsofts Pocket PC operativsystem, SMS meddelandetjänst, en kalender och ett headset som inkluderar en mobil. Allt detta – plus spelmöjligheter! får plats i din egen ficka.

SX45 är också på prototypstadiet ännu så länge, och det är den nya generationens mobiltelefon med internetuppkoppling, e-mail, GPS sammanlänkad med Gula Sidorna med en kartas tyrfärg, MP3 spelare och möjlighet till videokonferens ej att förglömma, allt i en och samma apparat. Coolast av allt med denna lilla dröm är ändå att den har ett säkerhetssystem som kräver att du identifierar dig på fingeravtrycksavläsaren för att kunna använda telefonen. Spelar också spel.

Siemens nöjer även på att designa en mobil spelkonsol som heter Gigbat Player och fungerar ungefär som en joypad som är kopplad till Olympus Eye Trek (se nyhetssidorna). I kontrollen finns processor, minne och onlinesystem, och headsetet matar allting direkt in i ögonen på dig. Det är Bluetooth Technology som gör det möjligt för de två olika komponenterna att kommunicera med varandra trådlöst. Det går inte att köra varken CD eller DVD på konsolen, men det är inte heller nödvändigt eftersom informationen finns online. Ännu så länge är det alltså bara en idé från Siemens sida, men om maskinen börjar tillverkas så kommer den inte bara att göra resan till arbetet till en fest, utan också hur vi arbetar och framför allt hur vi väljer att spendera vår fritid.

"Så vi kan förvänta oss att *WWF Smackdown 4* kommer i alla möjliga format, inklusive vilken slags telefon vi än må använda när den tiden kommer"

Visioner

Välkommen till framtiden. Här är telefonerna mer lika datorer med skärm, minne och en alldeles egen processor

Om vi skulle titta in i en kristallkula så skulle vi kunna förutsaga hur det trådlösa spelandet kommer att förändra våra liv. Rich Holdsworth som jobbar på Gameplay har en hel del intressanta idéer om hur han skulle vilja att det såg ut:

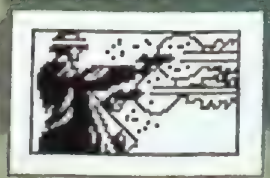
– CB radio är lika viktigt för internet som WAP kommer att bli för framtidens mobiltelefoni.

Som det ser ut just nu så är teknologin inte tillräcklig för att WAP skall kunna slå igenom ordentligt. Det är för trögа uppkopplingar, så för att det mobila spelandet skall kunna komma igång på allvar så måste teknologin bli snabbare och smidigare. Rich tror inte att en mobiltelefon kommer att vara vårt första val när vi ska spela, utan att vi kanske hellre väljer PDA.

Palm, Psion, Hewlett Packard och Casio är några av de företag som redan har små maskiner på marknaden som har tillräckligt med minne för att kunna köra enklare PC-program. De kan också köra spel och man kan koppla upp dem på internet via en IR-port. Om mobiltelefonerna av idag är "dumma" därför att de bara kan ta emot information, så är dessa maskiner lite av superdatorer i miniformat. Holdsworth förutspår att jättebolagen snart kommer att inse det smarta med att göra om sina maskiner så att man även kan ringa med dem, och vi kan bara hoppas på detta.

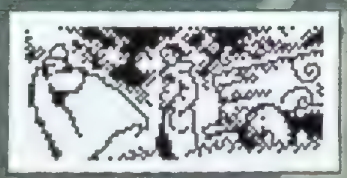
Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...

Gangsters



Ett spel som fortfarande är på utvecklingsstadiet och som kan bli en riktigt succé. Du hamnar mitt i den undre världen där du inte kan lita på någon. DU bossar över ett gäng mindre snälla killar och ert mål är att ta över staden. Dina fiender kan attackera dig närhelst de vill, till och med när du är tvingad att ha mobiltelefonen avstängd.

Sword And Sorcery



En spin-off från *Fighting Fantasy*, ett textbaserat singleplayer-spel utvecklat av Digital Bridges. Här finns även en en kombatdel där du kan testa hur tuff din karaktär egentligen är. När du sedan spelat igenom spelet ett par gånger så kan du bli Games Master. Kul.

Smackdown på Siemens video?

Är detta mobiltelefonspelens framtid? Kommer vi att kunna spela spel med samma bildkvalitet som på ett PlayStation på en telefon? Inte bara detta, utan de kommer också att ha PDA, internet och video. Tänk dig att springa omkring i en 3D-värld som ständigt är online och full med andra riktiga människor. På din telefon!

En värld bortom WAP

NÄR WAP ÄR GAMMALT OCH FÖRLEGAT OCH DIN MOTOROLA GPRS ÄR SLUT FÖR LÄNGESEDAN SÅ KAN MAN UNDRA VAD SOM KOMMER HÄRNÄST.

Det är nu som mobiltelefonin helt går i taket. GPRS (General Packet Radio Services) är nästa stora grej för mobiltelefoner i Europa. GPRS fungerar så att de skickar hela små "paket" med information snarare än, som WAP, bara skickar en sida åt gången. På så sätt är GPRS lite likt SMS, men går ungefär tio gånger så fort, och man kan säga att strömmen av information blir mer statisk med längre textmeddelanden.

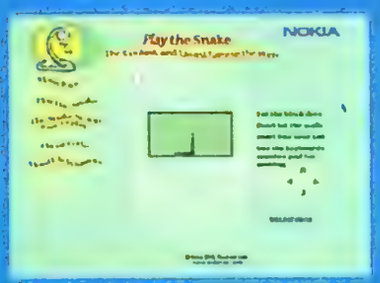
Efter GPRS är 3G-telefoner det nyaste och häftigaste. 3G står för third-generation, och fungerar likvärdigt som GPRS och skickar hela informationspaket genom luften. 3G-telefoner klarar av att skicka två megabytes per sekund och teoretisk sett betyder detta att man skulle kunna använda telefonen till att titta på video eller annan avancerad rörlig grafik. Förutom att 3G fungerar utmärkt både för internet och spelande, så minskar den risken för cancer eftersom vi snarare tittar på den än att vi har den tätt intill huvudet.

Enligt en artikel i *Financial Times* verkar det som att vi har överdrivit 3G-telefonernas möjligheter i Europa. Många blev missnöjda och besvikna på WAP när det först kom, och man tyckte att alltsammans mer eller mindre var en bluff. Keiichi Enoki, chefen för NTT DoCoMo i Japan, berättade att deras tester visade att dagens teknologi bara klarade av tio 15-sekunders videoklipp, så du kan se små korta videosnuttar på din telefon, men du använder din PC, PS2 eller TV för att ladda ner det. Förhoppningsvis så har detta klarat upp sig när 3G-telefonerna kommer till Europa om några år, så att vi kan ha riktiga videotelefoner. Då kanske vi också knatar omkring i foliedräkter och kåkar månstenar också.

" Förutom att 3G fungerar utmärkt både för internet och spelande, så minskar den risken för cancer eftersom vi snarare tittar på den än att vi har den tätt intill huvudet."

COOLA TELEFON-FRYLAR

Eftersom teknologin breder ut sig allt mer så är den naturliga följden att det kommer en hel del bra tillbehör av olika slag. Vi har valt ut créme de la créme.



SNAKEBITE!

Är du inte tillräckligt flink i fingrarna för att kunna spela *Snake* på din Nokia? Lugn, bara lugn, alla dina problem löser sig i ett nafs med Snakebite!, som är en liten joystick som du fäster vid din telefon. Lättare an lättast att bemästra ormen i telefonen. Perfekt för turneringar. Kostar cirka 120 kronor, från www.ismo.co.uk

OMDÖME: De kommer definitivt att få speeda upp *Snake* ytterligare.

ICD+

Cybermode för vanliga dödliga? Levi's har i samarbete med Philips tagit fram denna jacka som ska få även de nordigaste teknikjeppars att vilja gå ut och se solen lite då och då (www.levis-icd.com). Innanför det vattentåta tyget finns fickor med både mobiltelefon och MP3-spelare. Mobiltelefonen har röstuppringning och mikrofonen sitter på kragen så att du kan gå och prata utan problem. Helcool, helratt, och används flitigt av både regissörer och musikproducenter världen över. Testpanelen rapporterar att jackan känns aningen tung och att det sitter sladdar både här och där.

OMDÖME: Kul idé, men vikten allena får dig svettas, och det är inte helt bra att svettas när man har sladdar som hänger utefter kroppen.

GN 9000

En mycket smart liten manick. Ericsson har anvant sig av Bluetooth-teknologi, som gör det möjligt för två komponenter att kommunicera trådlöst. GN Netcom har utvecklat detta headset som kan kopplas till din WAP-telefon. Lämna telefonen i fickan och svara när det ringer genom att bara säga "Hallå". Den har 365 minnesplatser och det viktigaste av allt: du ser otroooligt viktig ut.

OMDÖME: Lite sci-fi än så länge, men vänta bara, snart ser alla telefoner ut så här.

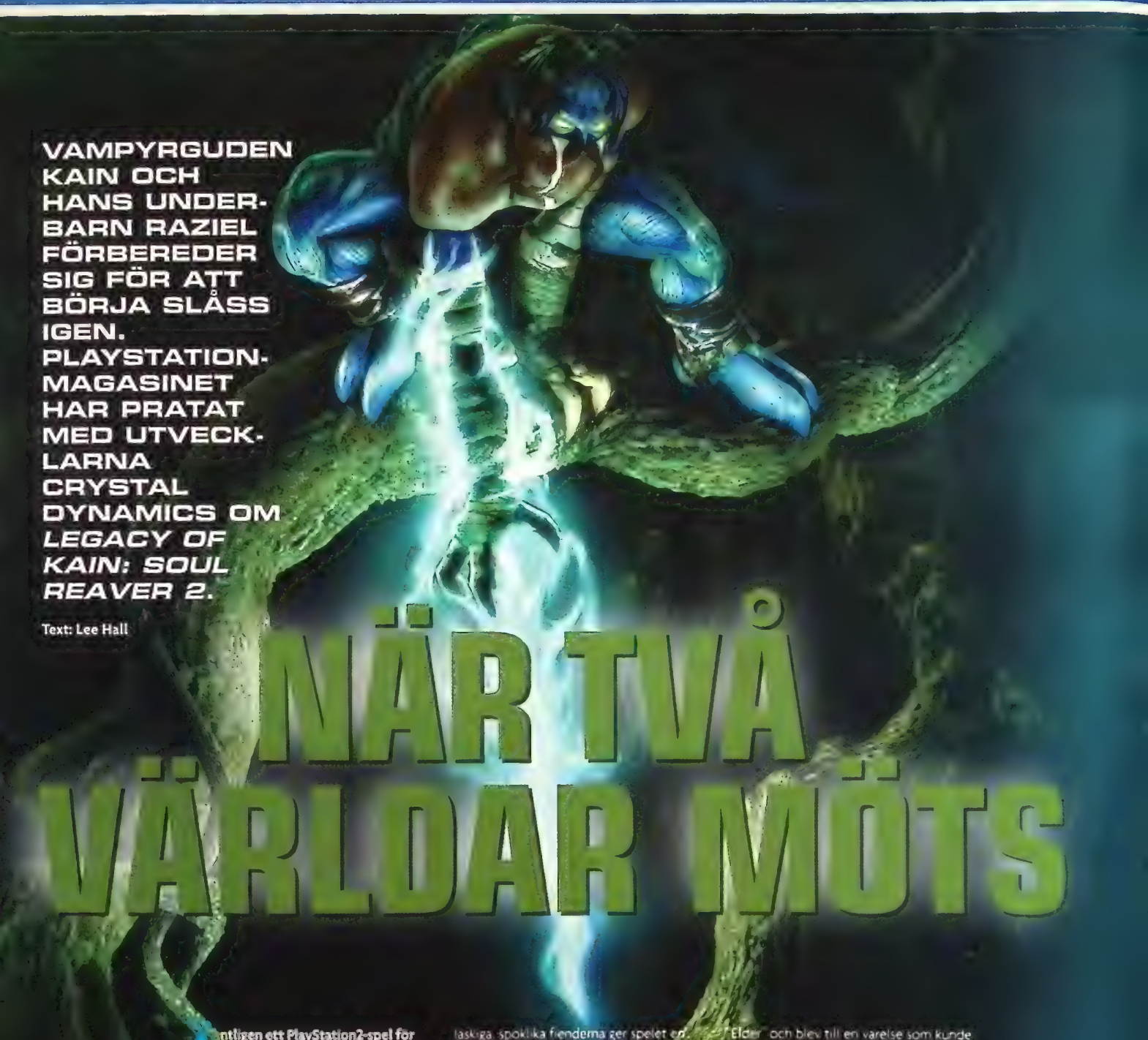
Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...Evolution...

Digimask

Tänk vad roligt att se ett ansikte på den du slåss mot i ett spel. Med Digimask är detta möjligt. Ditt ansikte hamnar på din karaktär i ett spel. Språket behöver vi inte heller oroa oss för eftersom en röstigenkännare i Digimasken översätter allt vi säger till det rätta språket så att alla kan förstå varandra. Om du till exempel pratar med en kines i telefonen så pratar du svenska, men när det du säger när kinesen, så har det översatts så att han förstår allt du säger.

Area 51

Så småningom så har alla människor inbyggda mobiltelefoner i huvudet. Hjärnkapaciteten ökar och skapar en kommunikationslänk mellan människor. Eftersom flera generationer människor vid det här laget har vant sig vid att stirra på monitorer i mörkret så kommer genen man att se konstant förvånad ut, med uppspärrade ögon och höjda ögonbryn. Ett av våra fingrar kommer att vara kraftigt förlängt så att vi enkelt kan pluggas in det i en superdator och teleportera oss till fjärran galaxer. Det har redan börjat...



VAMPYRGUDEN KAIN OCH HANS UNDERBARN RAZIEL FÖRBEREDER SIG FÖR ATT BÖRJA SLÅSS IGEN. PLAYSTATION-MAGASINET HAR PRATAT MED UTVECKLARNA CRYSTAL DYNAMICS OM *LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2*.

Text: Lee Hall

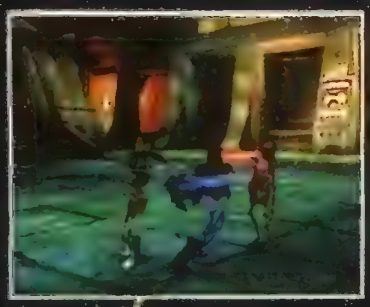
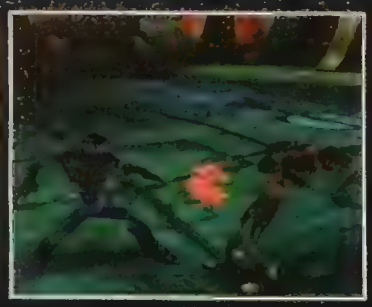
NÄR TVÅ VÄRLDAR MÖTS

Äntligen ett PlayStation2-spel för vuxna. Det tredje *Legacy Of Kain*-spelet ska vara ett mörkt och dystert äventyr, med en riktigt spännande story.

Utvecklarna Crystal Dynamics använder kraften i PlayStation2 för att skapa ett skrämmande landskap och spektakulära specialeffekter. Men bäst av allt är att antihjälten Raziel är tillbaka med sitt allsmäktiga svärd, The Reaver. Den här gången är vapnet laddat med krafter som är avgörande för spelbarheten. Än en gång kastas man in i ett tredje persons action-äventyr av *Tomb Raider*-typen, men med en egen stil. Den kalla atmosfären och de laskiga, spöklika fienderna ger spelet en härligt ruggig känsla.

Serien inleddes med *Blood Omen: Legacy Of Kain* (betyg 7/10 i PSM), där man styrde Kain, en adelsman från Nosgoth som förvandlades till en vampyr och gavs i uppdrag att döda allt som rörde sig. Han blev en stark demonkung. I uppföljaren, *Soul Reaver: Legacy Of Kain* (betyg 9/10 i PSM), introducerades Raziel. Han var tidigare Kains högra hand, men Raziel överträffade sin herre genom att få vingar och otroliga krafter. Fylld av avundsjuka, gjorde sig Kain av med Raziel genom att kasta ner honom i Lake Of The Dead. Raziel räddades dock av den mystiske Elder och blev till en varelse som kunde röra sig mellan den riktiga och den andliga världen. Efter det gav han sig av efter Kain. Men Kain är inte lätt att besegra, så nu har Raziel kommit tillbaka för att försöka igen. Låter det krångligt? Det beror på att varje spel i serien är fullt av mörka avslöjanden som drar dig djupare in i Legacy-världen.

I *Legacy Of Kain: Soul Reaver 2* ska Raziel tillbaka till Nosgoth för att leta upp Kain. På vägen hittar han ledtrådar som förändrar hans jakt på hämnd. Det verkar som om saker och ting inte riktigt är som de verkar i Nosgoth...

Nu ska du få smaka på svärdet! Reaver-svärdet ser inte bara tufft ut, det kan även hjälpa dig att lösa pussel och förtära dina fienders själar.

DET ONDA VAKNAR

Inget skräckäventyr med självaktning kan nå på *Legacy Of Kain* utan en laskig uppsättning fiender och en massa kuslig action. Så PSM letade rätt på regissören till *Soul Reaver*, Amy Hennig, för att ta reda på hur man på PlayStation2 kan göra spelen ännu läskigare.

Crystal Dynamics utlovar miljöer fulla av skrämmande skurkar som bara väntar på att få döda en.

Soul Reaver 2 utspelar sig i Nosgoth långt innan Kains fällna rike och långt före vampyrklanerna fördärvades, förklarar Hennig. Därför kommer Raziel (som man själv styr) möta allt från fanatiska vampyrjägare och krigande Sarafanpräster till demoner, vålnader, vampyrer och några nya, noggrant skyddade spöklika fiender.

Hon lovar att det, med alla specialeffekter och atmosfäriska drag, kommer att bli ett mycket imponerande spel.

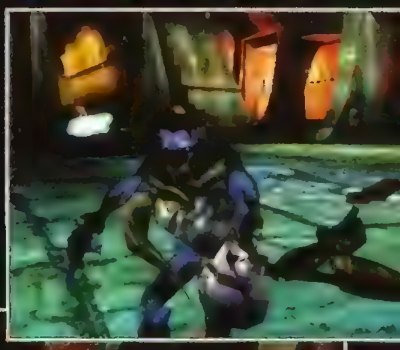
Raziels så kallade Fatality Moves är mycket viktiga för spelandet. De låter dig halshugga och utnyttja fienders svagheter för att få kul på dem. Till *Soul Reaver 2* har Crystal Dynamics adderat svärd till vapenutbudet, som i det första spelet utgjordes av spjut och facklor. Med svärden kan Raziel både stycka och hugga huvudet av fiender som annars vore ostoppbara.

Det är antagligen det ohyggligaste momentet i spelet, förklarar Hennig och ryser lite vid tanken på det.

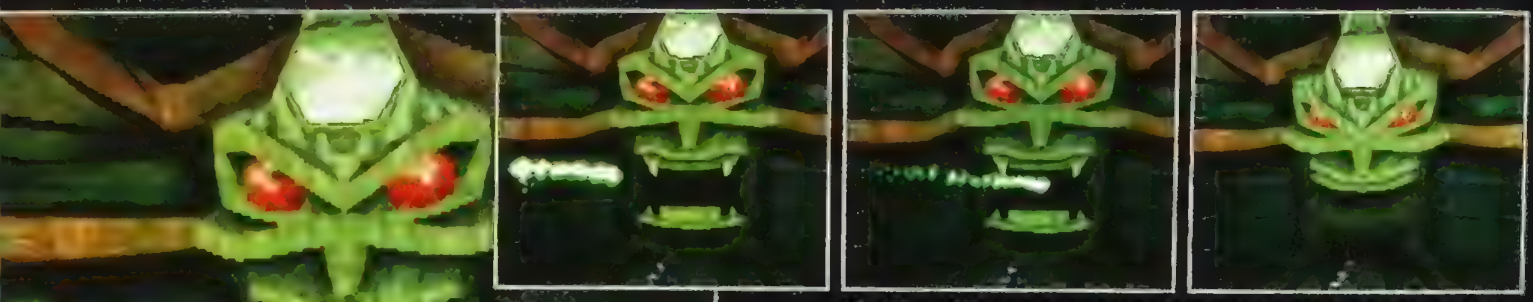
Med sin betoning på story och pro blemlösning har *Legacy*-spelen alltid varit mer än bara vanliga actionspel. Därför är det viktigt att bakgrunderna ser bra ut.

Den noggrannaste planeringen har handlat om att skapa varje rum så att de utmaningar Raziel stöter på blir relevanta för de färdigheter han lär sig i varje del av spelet, säger Hennig.

Hon tillägger också att varje nivå har ett centralt "problem" som är relaterat till huvudstoryn. Genom att lösa rumsproblem och använda svärdet Reaver löser man det centrala problemet. Raziels förmåga att manipulera, bära och placera föremål tar *Soul Reaver 2*s pussel ▶



"Crystal Dynamics utlovar miljöer fulla av skrämmande skurkar som bara väntar på att få döda en"



I Soul Reaver 2 finns mer att göra än att finhacka dina fiender, spelet bjuder även på klurig problemlösning och en spännande historia.

”Raziel kommer till en era några decennier innan händelserna i *Blood Omen: Legacy Of Kain*”

långt förbi den förra delen i serien.

– Karaktärerna har nu också utrycks fulla och intrikat modellerade ansikten, säger Henning. Det får dem att se mer realistiska ut och gör att deras läppar synkroniseras med vad de säger.

Det märks tydligt att Crystal Dynamics har strävat efter att förböja realismen i Full Motion Video-sekvenserna genom att använda smidig fysik för att ge karaktärer nya animationer mer flyt och göra dem verkligare. De har också lagt till otroliga detaljer såsom simulation av kläder och förfinat reflekterande ytor.

Ännu är det några moment i spelet som inte är helt färdiga.

Ja, medger Henning. En del av spelet som väntar på att bli färdigt är teleport-sekvenserna. Tack vare den kommer man slippa springa runt i samma miljöer när man är färdig med allt.

Det är förstås mycket viktigt hur dessa miljöer ser ut. Utvecklarna har sett till att spelet bara bygger ett ”rum” i taget, till exempel en korridor eller en dal, vilket har lett till reducerade laddningstider. Och framför allt, så har den tekniken inneburit att de kunnat skapa snyggt detaljerade områden för att ge Nosgoth ett mer realistiskt utseende.

MYSTIKEN TÄTNAR

Man börjar där *Soul Reaver Legacy Of Kain* slutade. Raziel har just kastat sig blint in i Chronoplast-tidsportalen i sin jakt på Kain. Han kommer till en era några decennier innan händelserna i *Blood Omen*, det första spelet i *Legacy*-serien. Under *Soul Reaver 2* upptäcker Raziel en mängd tidsförändrande förmål som han använder för att resa till olika perioder i Nosgoths historia.

Med en så händelserik handling har Crystal Dynamics koncentrerat sig på att skapa den mörkaste och läskigaste atmosfären vi vant med om på PlayStation2. Det är fullt med blodiga scener.

Men vi har undvikit att helt omotiverat visa inälvor, erkänner Henning.

Raziel reser genom tre viktiga perioder i Nosgoths historia – flera sekel innan, precis innan och ett sekel efter originalspelet *Blood Omen: Legacy Of Kain*.

Än en gång kommer Raziel att kunna vandra mellan andevärlden, där själarna håller till, och den fysiska världen. Spel som *Silent Hill* och *Shadow Man* har båda använt sig av parallella världar, men *Soul Reaver 2* har förändrat idén lite. Utvecklingsteamet har använt teknologin för dubbelstyrning, vilket innebär att miljön kan förändras mitt framför ögonen på dig när du byter mellan en mystisk andevärld och den materiella världen. Raziel kan skapa denna övergång och få tvärtom att smälta och förvrängas.

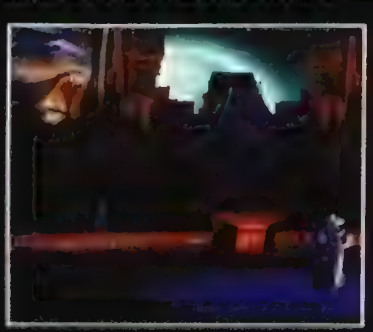
När man byter till andevärlden stannar tiden, vilket kan användas till Raziels fördel när man löser problem. I den mystiska världen får man vara med om en helt ny uppsättning utmaningar. Till exempel blir vattnet som luft och man kan inte plocka upp föremål.

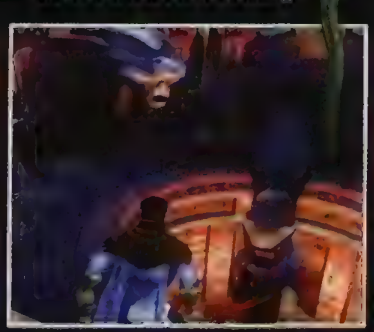
Precis som i filmen *The Matrix* kastas fysikens lagar ut genom fönstret. Jorden förvrängs, nya områden att utforska dyker upp och Raziel kan göra omöjliga hopp över enorma stup.

– Till och med processen när miljön förändras kommer avsluta saker som kan bli viktiga för honom, säger Henning.

Dessa skiften av miljöer betyder mycket för spelet. När det gäller att skör da själar är Raziel en nybörjare och hans naturliga hemvist är den andliga världen. Efter att ha fokuserat sin energi och sina mentala krafter kan han förvandlas och anta en omtalig, mänsklig form. Men han blir snabbt svag i den materiella världen och det blir ännu värre om han är skadad. För att hålla energin uppe måste han sluka själar.

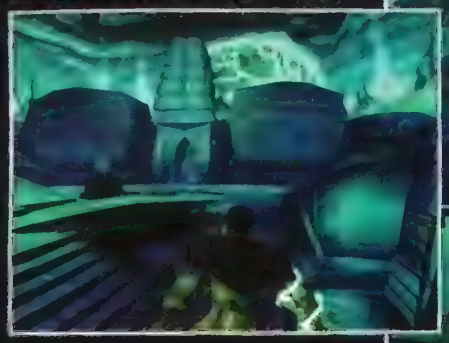
Denna mörka underton ger *Soul Reaver 2* extra mycket djup jämfört med





De mörka makten hopar sig i Nosgoth. Raziels biff mot Kain är inte en kamp mellan ont och gott utan en kamp mellan två mörka själar.

Välkommen till Razels värld, som vanligt är den mystisk mörk och obehaglig.



"Denna mörka underton ger *Soul Reaver 2* extra mycket djup jämfört med rivaler som *Tomb Raider*"

rivaler som *Tomb Raider*. Det faktum att *Soul Reaver: Legacy Of Kain* sägs genom Raziels ögon innebar att framställningen av Kain blev lite skev. I detta spel kommer man att få veta lite mer om den riktiga personligheten som döljer sig bakom hans förvrängda ansikte. Följet man Kains utveckling visar det sig faktiskt att allt inte är som det verkar. Det är tvilligt att det finns mer komplexa intriger att vänta.

PLAYSTATION2:S KRAFT

Soul Reaver 2 utspelar sig samtidigt som det förra spelet så Kain har inte blivit mycket starkare. Hans enda riktiga övertag över Raziel är kunskap, och hans handlingar pekar på en avslutning som Raziel ännu inte har kunnat gissa sig till.

Hennig vill inte avslöja vad som händer och börjar istället prata om kraften i PlayStation2.

– Vi har utnyttjat PlayStation2:s kraft till max för att producera snyggare och mer detaljerad grafik.

Områdena är verkligen mer expanderade, och man kan se ända bort i horisonten. Dimma används som en effekt och inte för att dölja några buggar eller några problem med avstånden. Och bara för att göra det hela ännu mer imponerande har Heroines team använt upp till sex gånger så många polygoner även på karaktärerna.

Den nye Raziel har byggts upp med ungefär 3000 polygoner till skillnad från PlayStations 500 polygoner. Det innebär att han ser betydligt mer realistisk (och inte alls så kantig) ut. Teamet har också undersökt systemet med specialeffekter noggrant för att kunna dra fördel av PlayStation2:s hårdvara.

Faktum är att Sonys nya maskin verkar ha mycket kvar att ge. För tillfället verkar partikeleffekter vara det häftigaste med PlayStation2 – *Gran Turismo 3* använder dem till små sandkorn och smuts. *Metal Gear Solid 2* till regndroppar och nu kommer *Soul Reaver 2* att innehålla partikelbaserade spår och glöd. De har medvetet gett konstnärerna lika mycket utrymme som programmerarna för att göra det visuella så bra som möjligt.

TEKNISKA FRAMSTEG

Crystal Dynamics har undvikt buggar genom att rendera varje ruta lite för stor och sedan förminska den till skärmstorlek för att få en väldigt subtil fördunklande effekt. Miljöerna i *Soul Reaver 2* har ungefär tio gånger så många polygoner som föregångaren. Crystal Dynamics anser att de nu kan göra allt de ville men inte kunde göra på PlayStation.

BLODSHÄMND

Blood Omen: Legacy Of Kain var ett bra actionspel med ganska snygg grafik. Det kretsade kring den ädlige vampyren Kain. Med *Soul Reaver: Legacy Of Kain* dök det upp en ny huvudperson och ett *Tomb Raider*-liknande tredjepersonsperspektiv. Spelet fick väldigt bra kritik, men seriens två egen, Kain och Raziel, krävde varsitt spel.

Nu finns det två prequel i serien.

Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 är ett spel baserat på problemlösning, med Kains underbarn i huvudrollen. *Blood Omen 2*, som också utvecklas av Crystal Dynamics till PlayStation2, kommer bli ännu mörkare och blodigare än sitt systerspel. Det har gott om närkamper och en detaljerad styrning av svärden, med parering och en hel mängd attacker. Det är betydligt mer svärdorienterat och innehåller många stora bossar.

Man spelar med Kain och går omkring på gatorna och mördar. När man drar upp sitt svärd flyr byborna, skräckslagna och skrikande. Ännu roligare är att man både kan hugga ner invånarna, sparka dem när de ligger ner och slita ut deras hjärtan. Det finns mycket att se fram emot, och vi kan inte vänta på att börja sluka själar och ta reda på precis vad det är som händer i Nosgoth. ■

Reaver

The Reaver, Raziels fantastiska svärd, är viktig för storyn och det är med det som ens skicklighet utvecklas i *Soul Reaver 2*. Raziel kan redan simma, klättra på väggar och glida in i spökdimensionen. Utvecklingen av Raziels förmåga baseras på The Reaver, både när det gäller praktisk användning av svärdet och elementära förbättringar.

Det finns sju uråldriga elementära smedjor gömda i Nosgoth. De bygger på principerna för Darkness, Light, Fire, Air, Water, Earth och Spirit. Genom att klara en smedjenivå aktiverar Raziel en smedja och kan ingjuta en ny elementär kraft i sitt svärd. The Light Reaver, till exempel, utstrålar en radie av ljus kring Raziel, vilket betyder att han kan ta sig genom mörka områden. Genom att svinga svärdet så kan det också tända facklor.

Varje svärd kan användas som en slags nyckel för att öppna särskilda dörrar. De kommer också behövas för att aktivera olika element som behövs i lösningen av olika problem, som att lysa upp obelisker som skjuter fram ljus.

VAD VET DU

VI VET

J OM XBOX?

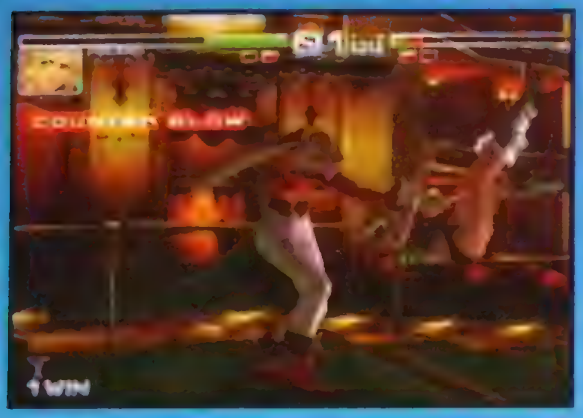
ALLT

I Super PLAY 60 granskar vi Microsofts superkonsol, jämför den med Nintendos, Segas och Sonys maskiner samt intervjuar personerna bakom de allra första Xbox-spelen.

SUPER PLAY
Sveriges ledande TV-spelstidning
Nytt nummer ute 20 februari

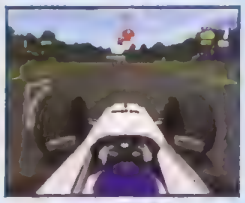
PLAYSTATION2

MÅNADENS PS2-SPEL



Dead or Alive 2.....34

"Dead Or Alive 2: Hardcore är en värdig kandidat till beat 'em up-tronen"


F1 Championship 2000

Swing Away Golf

Super Bust A Move

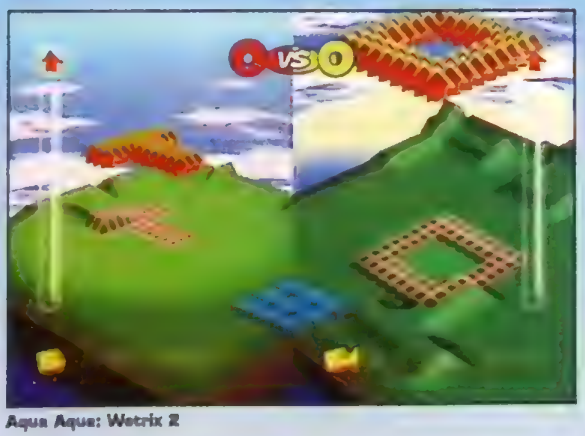
Gradius III & IV

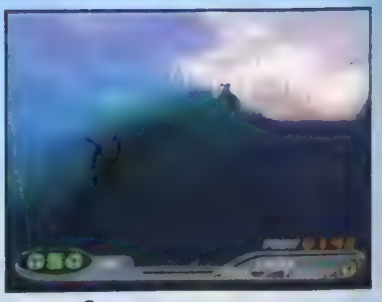
Gungriffon Blaze

Wild Wild Racing

Metal Gear Solid 2 33
Dead or Alive 2 34
Theme Park World 35
F1 Championship 2000 36
Aqua Aqua: Wetrix 2 38
Swing Away Golf 38
Gradius III & IV 39
Super Bust A Move 39
Gungriffon Blaze 40
TG Daredevil 40
Wild Wild Racing 41
Surfing H3O 41

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty


Aqua Aqua: Wetrix 2


Surfing H3O

BETYGSKALA

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk.Rekomenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för den som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekomenderar.
3	Ganska misslyckat. Kalligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

Se men inte synas. Snake gömmer sig i skåpen och överlistar på så sätt fienden.

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- GENRE
- SÄRSKILDA INSLAG
- RELEASEDATUM
- HEMSIDA

METAL GEAR SOLID 2:
SONS OF LIBERTY

MÅNGAS FAVORITSPEL FRÅN PS1 KOMMER TILL DEN NYA GENERATIONENS KONSOL. KAN DET BLI BÄTTRE?

***Sons of Liberty* kommer inte ut i butikerna förrän om ett år eller så, men det spelar ingen roll, vi är redan spända av förväntan. Vi vet inte exakt hur bra spelet kommer att bli, men det lilla vi har sett är helt ofantligt otroligt snyggt.**

Geniet Hideo Kojima är igång igen, och han har som vanligt inga gränser. Miljöerna kommer att vara mer interaktiva än någonsin tidigare och Snake gömmer sig i skåp, bakom dörrar och i de berömda lådorna som vi känner igen från tidigare.

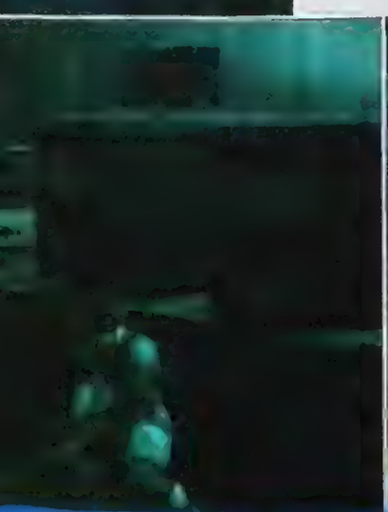
Kojima och hans team har gjort allt de bara kan för att krama ur mesta möjliga ur PS2 genom att använda sig av en otrolig detaljrikedom av sällan skådat slag och på så sätt få oslagbara effekter. När Snake står i regnet, till exempel, så ser man hur regnet studsar mot honom och allt andas verkligen realism. Ett annat exempel är när en explosion i en korridor får en massa skräp att flyga genom luften, mot Snake. Så snyggt.

Som tidigare kan du spela igenom hela spelet med smygattacker, och du behöver alltså inte döda någon. I *Metal Gear Solid* avslöjade du dig bara genom att trampa i vattenpölar eller andas i kylig miljö och din andedräkt gav upphov till små vita puffar, men i den här versionen är det mer komplicerat än så: nu ser fienden din skugga eller din spegelbild i något fönster och då är det fara och färde för din del. Inte nog med detta, vädret kan göra så att du blir förkyld och när man är sjuk så är man inte lika snabb och alert som vanligt, och detta har Kojima tagit fasta på. Är det inte realistiskt så säg?

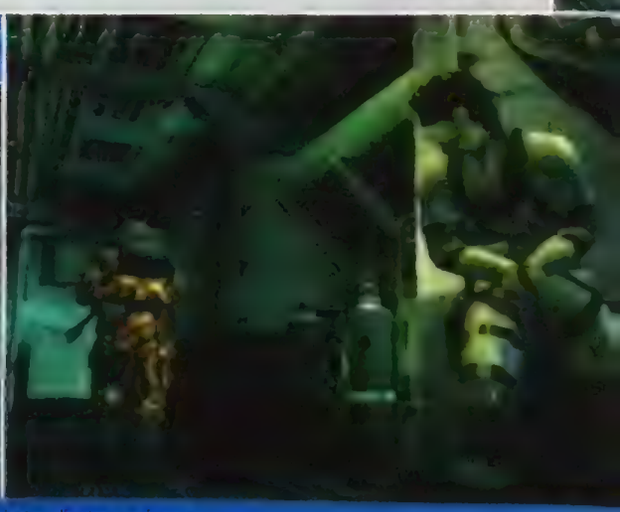
Solid Snake kan nu också klättra. Detta har man lånat från *Syphon Filter*, men det blir inte sämre för det. Konami har mest jobbat med fiendens artificiella intelligens. Varje enhet har en egen chef och de jobbar mer som i lag nu. I First Person Mode kan du skjuta mot fiendens ben istället för att försöka skjuta sönder de i de närmaste oförstörbara plexiglassköldarna.

Handlingen i *Metal Gear Solid 2* snurrar runt Metal Gear Ray, ett nytt supervapen som är designat för att totaldemolera. De här vapnen har dykt upp både här och var i världen sedan ritningarna blev stulna för en tid sedan. Terroristgruppen Sons Of Liberty vill låga vantarna på den nya leksaken och försöker sno en hel båtlast. Vad de inte räknade med att en viss Snake fanns i närheten. Spännande värre. ■

Lee Hall

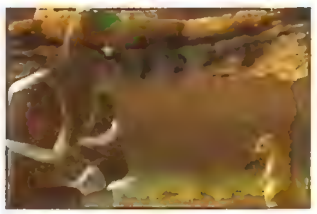


Saker går lätt sönder när man leker krig. Akta dig för glasskärvorna.



■ KOJIMA KONSULTERADE MOTSVARIGHETER I MÅNGA FRÅGOR ■ METAL GEAR SOLID HAR EXPORTERATS I ÖVER SEX MILJONER KOPIOR

Tekken får se upp. Det gör ont att spela Tecmos utmanare till beat 'em up-tronen. Kolla själva.



Hardcore. Spelet, som bara hette *Dead Or Alive 2* i Japan, har hottats upp lite till dess release i Europa.

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

FAKTA

- UTVECKLARE
- DISTRIBUTÖR
- ANTAL SPELARE
- ÄNDRADE INSLAG

Vill man köpa ett beat 'em up på PlayStation2 så står det mellan *Dead Or Alive 2* mot *Tekken Tag Tournament*. Det är ett riktigt svårt val. *Tekken Tag Tournament* är nog snäppet bättre, men *Dead Or Alive 2* lyckas i alla fall ge Namco en riktigt hård match.

Det är egentligen inte mycket som skiljer de två spelen åt. *Dead Or Alive 2* har sex olika spellägen, till exempel Story, Survival, Tag Battle och Team Battle. När det gäller karaktärerna har den förbättrade texturen inneburit att de kvinnliga slagskämparna blivit mer... tja... kurviga. Alla 12 karaktärer har sina egna slagsmålsstilar, allt från karate och ninjutsu till wrestling och pi qua quan. Och de kan välja mellan två olika dräkter. Låter det bekant? Javisst.

Men, det finns ändå tillräckligt med små skillnader för att *Dead Or Alive 2* ska bli mer än bara ett *Tekken* med snygga tjejer. Slagsmålen är snabba, våldsamma och roliga och de superbt konstruerade miljöerna är interaktiva, vilket innebär att du kan slänga in en motståndare i en pelare eller kasta henne/honom genom en vägg och in i en annan del av arenan. Det är extra effektivt i flerspelarlägena Tag Battle och Team Battle, där extremt snabba övergångar från en karaktär till en annan betyder att du kan få en konstant skakande skärm, genom att hela tiden slänga någon med huvudet före in i både sten och metall...

Ärligt talat är dock *Dead Or Alive 2* inte ett särskilt svårt spel om du kör själv. Kombinationer och kontringar är lätta att lära sig och till med en nybörjares slumpmässiga knapptryckande kan leda till vinst över datorn. Den riktiga underhållningen ligger i att spela ett flerspelarläge, där fyra personer kan delta i slagsmålen. Det kanske bara är en lite upphottad version av originalet, men *Dead Or Alive 2: Hardcore* är en värdig kandidat till beat 'em up-tronen. ■

Nick Ellis

> **"*Dead Or Alive 2* är mer än bara ett *Tekken* med snygga tjejer"**

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

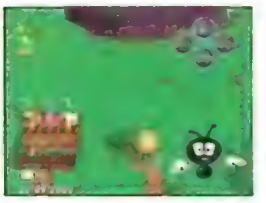
En härlig blandning av överdådiga arenor och supersmidiga kampsporter gör detta Tecmospel riktigt underhållande.

8

av 10

Att tjäna pengar är mycket viktigt och ett sätt att göra det på är att försämra vinstchanserna i spelen.

Välj attraktion och placera den där du tror att flest besökare ser den. Det är *Theme Park World* i ett nötskal. Sedan finns det också ett par apor att se, vilket alltid är roligt.



Man kan göra sin egen variant på både Gröna Lunds och Lisebergs bergochdalbana och dessutom undvika både de oändliga köerna och illamåendet.

THEME PARK WORLD

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- RELEASEDATUM
- GENRE
- DISTRIBUTÖR
- ANTAL SPELARE
- SÄRSKILDA INSLAG

Tänk om man vore en speldesigner. När världen tar ännu ett stort teknologiskt steg framåt kan man göra spel med ännu mer detaljerade och komplexa miljöer. Men det där detaljrika, komplexa spelet måste också vara så lättillgängligt som möjligt. Skulle man då välja att gå igenom spelet steg för steg eller bara koncentrera sig på att göra manualen så tydlig som möjligt? Det gäller att välja noggrant...

Theme Park World är ett detaljrikt, komplext spel med mycket snygg grafik, enorm variation och många inslag av tecknad film-typisk humor. Dessutom är det värt att spelas om flera gånger. Problemet är dess Tutorial Mode. Eller, mer specifikt, det där huvudet med händer men utan kropp, som hela tiden dyker upp för att tala om hur det ligger till. Det kan säga till en att ens nöjespark är stängd och att man borde tänka på att öppna den, trots att man inte byggt en enda attraktion ännu: Eller så kan det säga åt en att man borde bygga ett personalrum innan ens tröttkörda personal börjar strejka, fastän man bara anställt en säkerhetsvakt, som verkar helt nöjd.

I och med att i princip allting annat i spelet är så intuitivt designat och vackert presenterat känns det som att spelmakarna inte orkat bry sig om vad huvudet ska säga. Men alla som njutit av PlayStation-versionen vet att *Theme Park World* är ett spel som bara visar sin bästa sida om man har lite tålamod. Man väljer en bit land och ett tema för nöjesparken, bygger upp en bra kombination av spännande och mer lågmälda attraktioner, anställer lite folk och ser noggrant till att få in lite pengar genom att ständigt se till att besökarna är på gott humör. Medan parken blir mer och mer komplex måste resurserna finjusteras mer och mer. Denna version innehåller, som man kunde vänta sig, ett par riktiga förbättringar: massor av extra attraktioner (till exempel de från tilläggsvarianten på PC), mer varierade mål (man kan inte sköta alla parker på samma sätt), och, som väntat, riktigt hög kvalitet på både grafik och ljud.

Kortfattat kan man säga att det bästa spelet i genren nu har blivit ännu bättre. ■

Andy Lowe

”Det bästa spelet i genren har nu blivit ännu bättre”

SVENSKA PlayStation Magasinet

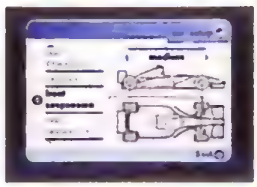
BETYG

Att man kan plocka upp och börja spela det när som helst gör det till den bästa versionen hittills (PC-spelet inkluderat).

8 av 10

Det går bra att köra på sina motståndare, så länge domarna tror att det var en olyckshändelse.

For de mer insatta *F1*-fansen finns det gott om möjligheter att finjustera bilarna.



F1 CHAMPIONSHIP 2000

FAKTA

- **UTGIVARE** EA Sports
- **UTVECKLARE** EA Sports
- **NOTERSTRATEGIA** Ute nu
- **GENRE** Formel 1
- **DISTRIBUTÖR** EA Nordic
- **ANTAL SPELARE** 1-4
- **SÄRSKILDA DRAG**
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

När det kommer till grafik har Electronic Arts verkligen lyckats på PlayStation2. *F1 Championship 2000* är ett ofattbart snyggt spel som använder sitt välgenomtänkta utseende för att spelarna ska få känslan av att de verkligen befinner sig på en racerbana. När de officiellt sponsrade Ferrari-, Arrow och Benettonbilarna glider omkring i spelets olika mästerskap är det svårt att inte imponeras av den enorma detaljrikedomen: däcken vinglar osäkert efter en krasch, bilarna fungerar riktigt dåligt efter att ha förlorat en flygel, och karossen kan till och med bli repig.

Men, precis som i *FIFA 2001*, så verkar Electronic Arts ha koncentrerat sig så mycket på PlayStation2:s grafiska styrka att de glömt bort de möjligheter till avancerad spelbarhet som konsolen erbjuder. Ja, chassit är snyggt, men under karossen på *F1 Championship 2000* mullrar samma spelmotor som användes till spelets PlayStation-föregångare.

Det betyder dock inte att det är dåligt. Bortser man från all pompa och ståt är *F1 Championship 2000* fortfarande ett ganska bra racingspel. Det kunde, och borde, dock ha varit mer ambitiöst. Dess stora mängd valmöjligheter leder bara till att man får alldeles för höga förhoppningar. Electronic Arts jobbade hårt på designen tillsammans med Arrowsteamet för att uppnå ökad autenticitet. Spelet är det första som använder motion-capture på ett 22 man stort depåteam. De springer omkring, byter däck och svetsar på ett realistiskt sätt, vilket är trevligt, men det är också allt.

"Samma spelmotor som användes till spelets föregångare"

Electronic Arts har anlitat kommentatorn Jim Rosenthal (från engelska ITV) för att komplettera racingen och använt kameravinklar som är identiska med de man ser på TV. Klippen mellan dem är riktigt snygga och de förändras hela tiden, beroende på om det är en repris eller bilder från uppvärmningen. Men det är bara yta, igen. När man tröttnar på att se repriser blir begränsningarna i spelbarheten tydligare och tydligare. Tänk om Electronic Arts bett sina vänner på Arrows om tips gällande styrningen av bilarna istället för att försäkra sig om att rätt hjälm satt på rätt förare. Då kanske potentialen för ett Formel 1-spel på PlayStation2 hade realiserats. Istället verkar det som Electronic Arts har haft problem med att välja om de skulle göra ett spel med simpel arkadkänsla eller en seriös simulator.

Det lutar dock lite mer åt det förra än det senare alternativet. Men det är okej, som ett

Däcken ryker, precis som i verkligheten. Allting ser väldigt realistiskt ut.

Kör man ut i gruset blir det svårt, men inte omöjligt, att komma in på banan igen.

Krocktest

HÅLL DIG PÅ BANAN!

Vägg av smärta. Kör man in i en betongvägg rasar inte bilen ihop, men man lär få riktiga problem med motorn.

Bevismaterial. När man kört på sin motståndare kommer delar av hans bil att ligga kvar på vägen som en påminnelse.

anspråkslöst arkadracingspel fungerar det fint. Man kan inte hantera bilarna lika väl som de i Ubi Softs *F1 Racing Championship* på PlayStation, men om det är fröjden i att köra förbi en klunga på fem-sex bilar man letar efter så har *F1 Championship 2000* vad som krävs.

Det stora problemet är dock att det inte lyckas förmedla den känsla av fart och fara som ett F1-spel ska göra. Och med dålig precision i hanteringen av bilarna byggs spelets arkadkänsla bara på. Även om bilarna är extremt snyggt återskapade verkar de mest bara glida fram över asfalten, utan något märkbart grepp – trots att man både kan sänka tyngdpunkten och ändra däcken. Men, som sagt, vill man bara köra ett par anspråkslösa varv låter i alla fall *F1 Championship 2000* dig sitta direkt bakom ratten och njuta av showen.

Electronic Arts har dock inte lyckats ta spelet bortom arkadspelens begränsningar, vilket kommer frustrera F1-fansen. Fastän det finns en mängd olika svårighetsgrader så genomsyrar den där lättviktiga arkadkänslan hela spelet. Det har inte lämnats plats för någon tumering som känns lika ansträngande som en hel F1-säsong. Gillar man Formel 1 bör man istället vänta på SCEEs kommande *Formula One 2001*, eftersom det prioriterar åkandet framför utseendet. *F1 Championship 2000* är grymt snyggt, men spelbarheten är både otillfredsställande och begränsad. ■

Steve Merrett

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Den fantastiska grafiken kompenserar inte för den dåliga styrningen. Detta är bara ett lättviktigt arkadspel.

6

AV 10

PS2

AQUA AQUA WETRIX 2

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- RELEASEDATUM
- GENRE
- ANTAL SPELARE
- SÄRSKILDA INSLAG

Blust A Move och *Puzzle Bobble* har suttit tillsammans på PlayStations pusseltron länge nu. Många spel har försökt att putta ner dem men hittills är det inget som lyckats. *Aqua Aqua Wetrix 2* är det senaste av nästa generations utmanare på scenen. Och precis som *Fantavision* (8/10 i PSM 37) tar det genren till en helt ny dimension istället för att bara kopiera konkurrenterna.

Det utspelas i en värld som är upphängd i luften och man måste använda block av land och vatten för att tillverka sjoar. När man byggt sina omkretsande väggar och fyllt dem med vatten får man poäng genom att använda vidkiot för att förånga sina reservoarer.

Uppdraget hindras av bomber som forstör dina vaggar, isblock som fryser dina sjoar och andra forodande miljokatastrofer. Skulle de få vattnet att forsvinna så kommer provroret till hoger på skarmen att borja fyllas med vatten. Fylls det helt kommer Aqua (en japansk vattenande) drunkna och spelet ta slut.

Det ar ett mycket beroendeframkallande spel och ett valkommet tillskott till PlayStation2. Tyvarr ar poangen man maste uppna lite val hoga och det saknas nagon form av rutnat som kunde hjalpa en att placera sina block mer precist. Vore det inte for det skulle man antagligen aldrig kunna sluta spela *Aqua Aqua Wetrix 2*.

Catherine Channon

Platt jord. När röret är tomt torkar din vattenande ut och man ramlar ner.

Undrar vad som hänt om man släppt ner blocken på några människor?

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett vattenbaserat *Tetris* som nästan är lika vanebildande som den gamla klassikern, och dessutom betydligt roligare.

7 AV 10

SWING AWAY GOLF

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- RELEASEDATUM
- GENRE
- ANTAL SPELARE
- SÄRSKILDA INSLAG

Golfsimulatorer tenderar att vara riktigt tråkiga. Man orkar bara inte med så många rutiga strumpor, uppvikta byxor och långa söndagspromenader. Efter ett tag vill man bara göra någonting mer spännande. Men *Everybody's Golf 1* och *2* på PlayStation lyckades ta itu med det problemet och det verkar som att *Swing Away Golf* kommer göra samma sak på PlayStation2.

Innan man börjar på en turnering bör man bege sig ner till Driving Range – med en halvtimmeslång session med tränaren kan man spara in timmar av frustration ute på de riktiga banorna.

PlayStation2:s kapacitet har utnyttjats väl och spelet är fullt av subtila, välfungerande grepp. Den sköna brisen får vattnet att krusa sig och trädgrenarna att svaja lite försiktigt. Golfarna själva ser riktigt bra ut och de har alla individuella och roligt animerade känslouttryck.

Det kanske är gulligt och påminner om tecknad film, men spelets tekniska aspekter har inte glömts bort för det. Att spela *Swing Away Golf* är imponerande nog både svårt och roligt på samma gång. Den stora mängden valmöjligheter, alla nya saker man kan få fram (klubbor, banor, etcetera) och dess sköna lättillgänglighet gör *Swing Away Golf* till ett måste-ha-spel.

Även om man inte är en golffanatiker så är det riktigt beroendeframkallande.

Nick Ellis

Inte bara gubbar. En mängd tjejer har anslutit sig till golftruppen.

De långa shortsen och de korta långbyxorna är ute. Nu är det kortkort som gäller.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Trots att det är ett golfspel får man både underhållning och spänning. Dessutom är det underkart att se på.

9 AV 10

GRADIUS III & IV

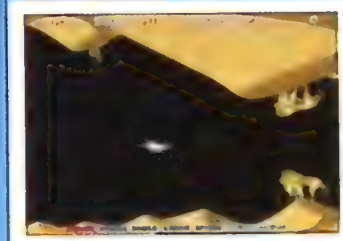
FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- RELEASEDATUM
- GENRE
- DISTRIBUTÖR
- ANTAL SPELARE
- SÄRSKILDA INSLAG

Cirka 15 år efter den första releasen har Konami dragit fram sina gamla *Gradius*-spel för att släppa dem på PlayStation2. Tyvärr känns resultatet ungefär som att besöka en gammal släkting på en födelsedag. Man ler pliktskyldigt, men skulle hellre vilja göra någonting annat.

På sin tid var *Gradius*-spelen (även kända som *Nemesis*) riktigt bra och det finns fortfarande mycket att berömma. De horisontellt (och ibland vertikalt) scrollande banorna är fyllda av faror och de många uppdaterbara vapnen passar perfekt in i spelens hansynslösa action.

Retroskeptiskt. Även på 80-talet kändes formatet lite begränsat. Det är nu år 2001.



De gamla bossarna har fräschats upp lite till denna nya version.

Problemet är – trots att *Gradius III* lockar fram gamla trevliga minnen och *Gradius IV* ser ännu bättre ut med lite upphottad grafik – att spelen praktiskt taget är identiska och lider av precis samma problem.

Trots förbättringar ser *Gradius IV*:s action förlegad ut, och när svårighetsgraden bara blir högre genom ett ökande antal fiender känns det inte som att spelet är fullbordat. Spelen har tillräckligt med retrovärde för att man ska bli entusiastisk i början, men efter ett tag blir det tydligt att vissa saker bör stanna i det förflutna. Nostalgi är alltid trevligt, dock inte när inträdesavgiften är så här hög. ■

Steve Merrett

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

5 AV 10

SUPER BUST-A-MOVE

FAKTA

- UTGIVARE
- UTVECKLARE
- RELEASEDATUM
- GENRE
- DISTRIBUTÖR
- ANTAL SPELARE
- SÄRSKILDA INSLAG

När är en av de gulliga hjältarna i *Super Bust-A-Move* säger "Ya-Da" vet man att man är inne på välkänt territorium. Man kan vänta sig en förvirrande design av banorna och det enkla uppdraget att rensa skärmen genom att sätta minst tre likfärgade bubblor efter varandra. Och ett engagerande pusselspel.

Det är också precis vad man får. Något utnyttjande av PlayStation2:s imponerande kapacitet kan man glömma. *Super Bust-A-Move* motiverar sitt tillägg av "Super" i titeln med att tillföra mer tortyrartade idéer till konceptet. Metalliska avsatser har införts för att göra placeringen av bubblorna svårare; fångade karaktärer måste räddas och hemliga karaktärer håller intresset uppe för nya banor. Det enda som tyder på att det är ett PlayStation2-spel är de animerade bakgrundema och en ny, stilig karta istället för den gamla tecknade.

Vackra bakgrunder. Kraften i PlayStation2 har bara använts för att skapa gulliga bakgrunder.

Bubbeltrubbel. En bra idé, men alldeles för dyrt.

Trots det är *Super Bust-A-Move* roligare än någonsin. Är man själv känns det fortfarande lite återhållsamt, men är man två personer och spelar mot varandra får man ett härligt högt tempo. Och de nya idéerna fungerar bra, utan att förstöra det underbart enkla konceptet.

Det enda problemet med spelet är priset. Även om spelbarheten är extremt bra så är *Super Bust-A-Move* inte mer än ett litet tidsfördriv man kan plocka upp och spela då och då – inte hela tiden. Att ta ut fullt pris för detta relativt kortlivade nöje är rent ut sagt skamlöst. ■

Steve Merrett

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett perfekt exempel på ett välbalanserat pusselspel. Men priset är alltför högt.

6 AV 10

PS2

GUNGRIFFON BLAZE

FAKTA

En robot är alltid destruktiv. Även om de gående mordarmaskinerna i *Gungriffon Blaze* saknar den snygga grafiken man kommit att förknippa med genren får man fortfarande gediga actionsekvenser.

Ironiskt nog är mordarmaskinerna som patrullerar runt i de olika landerna i *Gungriffon Blaze* ute på fredsskapande uppdrag. Spelet bjuder ändå på lite hyfsad act on även om det inte imponerar. Den viktigaste anledningen till det är att det ser så primitivt ut. Trots ett par trevliga detaljer på fiendens helikoptrar, fordon och robotar är själva öken- och skogsområdena ganska tomma och sparsamt dekorerade. De ger knappast intrycket av att vara belagna mitt i en krigszon.

Så det blir alltså upp till spelbarheten att rädda *Gungriffon Blaze*. Majoriteten av uppdragen går ut på att leta upp och förstöra någonting. Man får slå sig fram till förbestämda platser för att förstöra de gamla vanliga terroristernas tillhåll eller vapen.

Något som gör det hela betydligt roligare är det superba kontrollsystemet. Man använder de analoga spakarna för att sikta in sig på de passande vapnen och ⊗△○□ för att låsa siktet på målet. Axelknapparna används sedan för att fördela robotarnas flygkapacitet och zooma in olika mål. Det är ett enkelt men effektivt system som också visar att det finns mer hos *Gungriffon Blaze* än vad första anblicken antyder. Tillsammans med den knaggliga spelbarheten bildar det ett kompetent, om än lite oinspirerande, tredimensionellt actionspel. ■

Steve Merrett

Fredsmakare. Ibland är det bara välplacerade missiler som hjälper.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett solitt actionspel som försämras av sin simpla grafik. Spelkontrollen är väldigt bra.

6 AV 10

TG DAREDEVIL

FAKTA

Tyvärr, och detta låter nog alltför välbekant, är *TG Daredevil* ännu ett exempel på ett PlayStation2-spel som bara använder konsolens grafiska kapacitet för att dölja den dåliga spelbarheten.

Spelet innehåller en mängd olika flashiga bilar som kör runt på ett par olika kända platser och samlar föremål som ska låsa upp slutet på nivån. Jösses. Roligare är i alla fall att man belönas för att köra rakt in i andra fordon och hinder med sin superstarka bil. För variationens skull finns det dessutom ett par minispel.

Okrossbara bilar. Lite mer fokus på fysik hade gjort spelet mer realistiskt.

Både bilarna och miljöerna ser snygga ut, men det är allt.

Man börjar i Rom, bakom ratten på en BMW Isetta 300 – en liten, rund bil som ser ganska gullig ut. Fordonen omkring dig – som tur var för spelets skull är de ganska många – ser också bra ut och ger miljön trovärdighet.

Bilarna du själv kör är dock lite väl robusta. Man kan flyga uppför en kulle och få hela lastbilar att flytta på sig om man kör in i dem. Ännu värre är det att din egen bil inte tar någon skada, den blir inte ens lite repig efter en stor kollision.

TG Daredevil är lättillgängligt, simpelt och snyggt, men har en total avsaknad av inspirerade moment och originell spelbarhet. Ett riktigt medelmåttigt spel. ■

Lee Hall

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Snygg PlayStation2grafik i ett spel som har stor brist på originalitet. Det kan bli bättre än så här.

5 AV 10

WILD WILD RACING

FAKTA

- **UTGIVARE** Rage
- **UTVECKLARE** Rage
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Racing
- **DISTRIBUTÖR** Ubi Soft
- **ANTAL SPELARE** 1-2
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Vinn fordon genom att klara trick och skicklig hetsutmaningar.
  - 36 olika spelligen med banor som går uppåt, neråt och rolls fram.
  - Tre mästerskapsvärlar.

Ännu ett underhållande spel med skjutande buggybilar i böljande landskap. Och ännu ett PlayStation2-spel som lovar alldeles för mycket. *Wild Wild Racing* har mycket gemensamt med *Smuggler's Run*, men där fick man åka överallt, medan detta spel hela tiden insisterar på att leda en i rätt riktning.

Man kör runt på terrängbanor i USA, Indien och Island för att vinna ett nybörjarmästerskap och låsa upp nästa grupp av banor. Det finns tre mästerskap att öppna och vinna, tills man hamnar i Australien och Mexico i sin jakt på ära och den svårfångade Wild Fox – terrängbilarnas kung. På vägen antar man utmaningar för en spelare, för att få fram nya bilar och utföra superba trick. Det finns också en Time Attack, där man kör mot klockan för att få nya uppgraderingar.

Spelmotorn är rolig och relativt snabb – om än inte i närheten av *Ridge Racer V*'s hastigheter – och det får en att känna sig som om man utvecklas som förare när man lär sig de olika bilarna. Tyvärr är tvåspelarläget extremt begränsat, med bara en delad skärm och ingenting annat. Visst kan varianter som Capture The Flag lätt bli överflödiga, men bristen på något alternativ till den raka racingen blir alltför märkbar i *Wild Wild Racing*.

Kort sagt är det ett hyggligt och enhetligt spel som saknar ambition. ■

Lee Hall

Vilt? Tyvärr lever spelet inte riktigt upp till sitt namn.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

En ganska kul spelmotor, men den backas inte upp av tillräckligt med djup eller originalitet.

6 AV 10

SURFING H3O

FAKTA

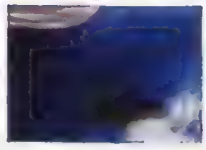
- **UTGIVARE** Hackster Games
- **UTVECKLARE** ASCII
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Surfing
- **DISTRIBUTÖR** K.E. Media
- **ANTAL SPELARE** 1-2
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Unika surfingmäter med olika väderförhållanden.
  - 11 individuella karaktärer.
  - Soundtrack med punk från Hopeless Records.

***Surfing H³O* startade sitt korta, miserabla liv som det japanska spelet *Surfroid*, med någon slags handling om utomjordingar och en meteor som slår ner i vattnet och skapar många vågor. Nu har det kommit hit till oss i Europa. Och det är så här nära vi klantiga, klumpiga icke-surfare kommer riktig surfing. Det har komplicerad spelkontroll och är fruktansvärt svårt att komma in i. Dessutom ramlar man alltid i alldeles för snabbt. Ett riktigt uselt spel, rent ut sagt.**

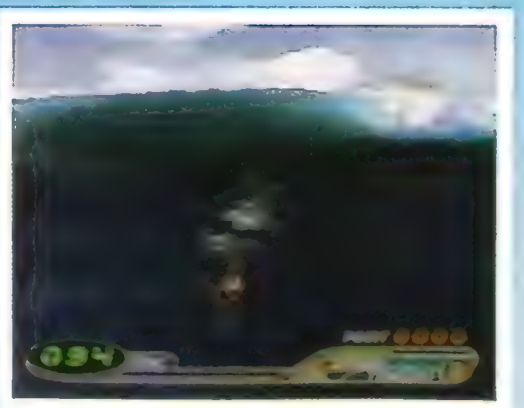
Man väljer en karaktär från ett urval av solblekta snubbar, plockar åt sig en surfbräda (varav ingen skiljer sig från den andra i utförande) och ger sig ut i vattnet. Tanken är att man ska glida fram på det majestätiska havsvattnet, svänga och hoppa, utföra otroliga trick och balansera på vågkanterna... I verkligheten kan man dock bara vackla fram och plocka ett par färgade bojar innan det oundvikliga fallet. Den dumma lilla surfbrädan är helt begränsad till de analoga spakarna och är man riktigt envis kan man lyckas utföra ett par "trick", som är allt annat än imponerande – med hjälp av en jobbigt ryckig kamera som visar konstiga vinklar. Men hur länge man än väljer att spendera på att desperat försöka bli bättre så är tricken – utan undantag – värdelösa.

Det bästa med *Surfing H³O* är de riktiga surfingbilderna i början av spelet. Och det räcker knappast för att göra ett bra spel. ■

Andy Lowe



Att jämt och ständigt ramla i vattnet är minst lika tråkigt som det låter.



SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

Ett bra exempel på ett riktigt uruselt spel från fjärran östern.

2 AV 10

SPELLISTOR

FEBRUARI

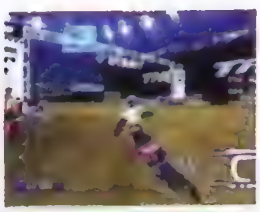
DATUM	TITEL	DISTRIBUTÖR	FORMAT
Ute nu	Disney Buzz Lightyear Star Command	Vision Park Distribution	PS
Ute nu	Kasparov	Vision Park Distribution	PS
Ute nu	Supercross 2001	EA Nordic	PS
Ute nu	Championship Bass Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Fifa 99 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	NBA 2000 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	NHL 2000 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Street Skater 2 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Knock Out Kings 2000 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Road Rash Jailbreak Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Tiger PGA Tour 2000 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Superbikes 2000 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Theme Park World Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Moto Racer 2 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	Dune 2000 Classic	EA Nordic	PS
Ute nu	NBA Live 2001	EA Nordic	PS2
Ute nu	Armored Core	Ubi Soft	PS2
Ute nu	Gekido (Best of PS)	Infogrames	PS
Ute nu	Demolition Racer (Best of PS)	Infogrames	PS
14	Disney-Kejsarens nya stil	Egmont	PS
14	MotoGP	Egmont	PS2
15	F1 World Grand Prix	Egmont	PS
16	Ford Racing 2001	Vision Park Distribution	PS
21	Unreal Tournament	Infogrames	PS2
23	Championship Motorcross 2001	Infogrames	PS
28	Football Strip	Vision Park Distribution	PS2

MARS

Ej satt	Traffic Giant	Infogrames	PS
1	Lion King 2	Vision Park Distribution	PS
1	Star Wars Episode 1: Starfighter	Vision Park Distribution	PS2
1	F1 Racing Championship	Ubi Soft	PS2
2	WDL: Thundertanks	IQ Media	PS2
7	C-12 Final Resistance	Egmont	PS
8	Knockout Kings 2001	EA Nordic	PS2
8	Evergrace	Ubi Soft	PS2
9	Championship Surfer	Vision Park Distribution	PS
9	Toy Story Racer	Vision Park Distribution	PS
9	Army Men: Air Attack II	IQ Media	PS2
15	Fear Effect 2 - Retro Helix	Egmont	PS
15	Libero Grande 2	Egmont	PS
16	Warriors of Might & Magic	IQ Media	PS
16	Warriors of Might & Magic	IQ Media	PS2
16	WDL: WarJetz	IQ Media	PS
21	Point Blank 3	Egmont	PS
22	Tiger PGA Tour 2001	EA Nordic	PS2
23	Army Men: Sarge's Heroes II	IQ Media	PS2
23	UEFA 2001	Infogrames	PS
23	Summoner	Infogrames	PS2
23	ESL Classic Squads	Vision Park Distribution	PS
28	LMA Manager 2001	Egmont	PS
28	Quake 3	EA Nordic	PS2
30	Heroes of Might & Magic	IQ Media	PS2
30	Army Men Green Rogue	IQ Media	PS2
30	MTV BMX Extreme	Infogrames	PS
30	Rugrats	Infogrames	PS
31	Gungriffon Blaze	Vision Park Distribution	PS2
31	MDK 2: Armageddon	Vision Park Distribution	PS2
31	Slipheed	Vision Park Distribution	PS2
31	Stunt GP	Vision Park Distribution	PS2

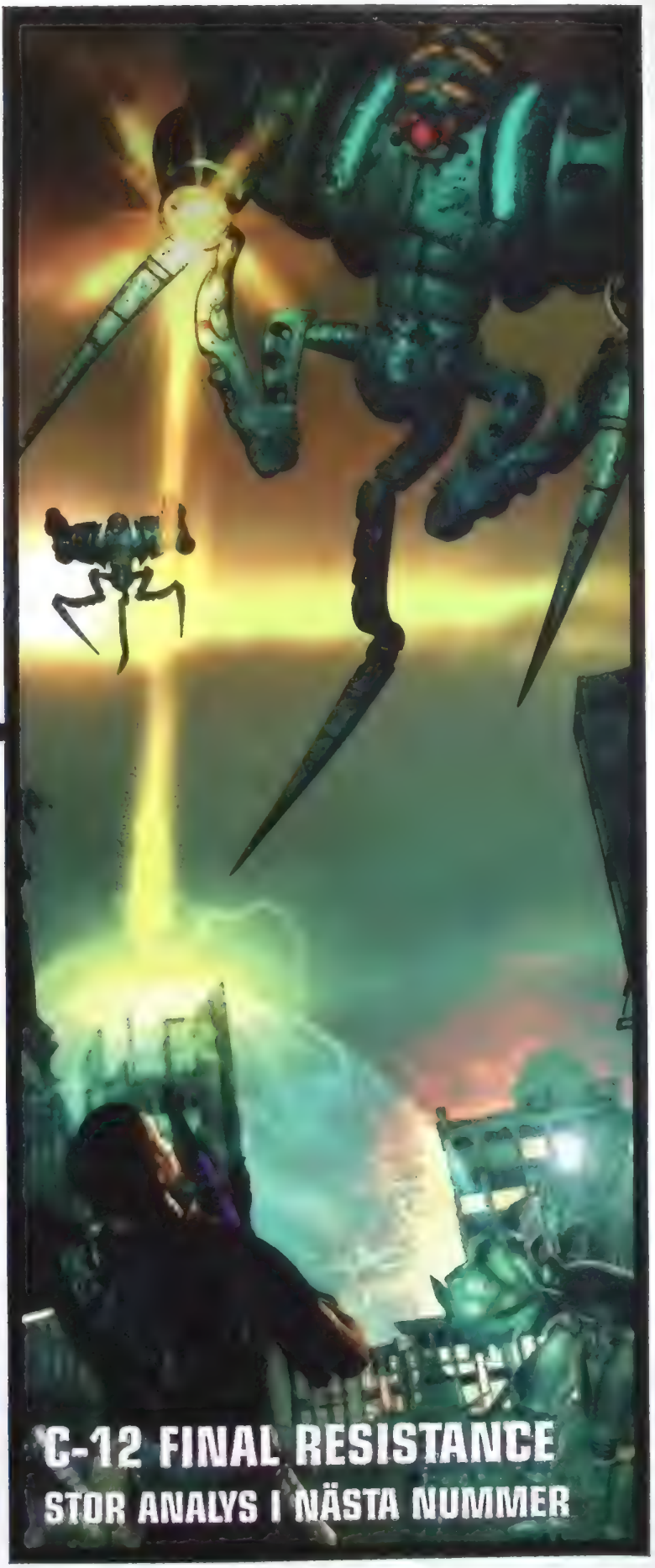
Listan var aktuell vid pressläggning, tänk dock på att spel ofta blir försenade.

NBA Live 2001. Sidan 58



Championship Mototrcross 2001. Sidan 61

Championship Surfer. Sidan 18

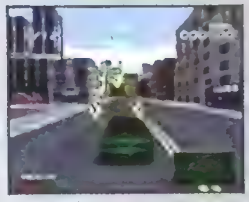


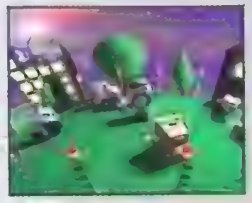
RECENSIONER

MÅNADENS SPEL

Final Fantasy IX.....44

"Vi vet inte hur de klarar av att fortsätta, men på något sätt har Squaresoft gått och gjort det igen"


007 Racing


Sheep

Tiger Woods

Tunguska

Final Fantasy IX 44
Blade 50
Ready 2 Rumble: Round 2 52
007 Racing 54
Ultimate Fighting Championship 56
Harvest Moon 57
NBA Live 2001 58
Sheep 60
Championship Motorcross 2001 61
Tiger Woods PGA Tour Golf 62
Gold and Glory 63
Action Man: Destruction X 64
Bugs and Taz Time Busters 64
Tunguska 65
Rampage Through Time 65

NBA Live 2001

Blade

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Se också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-445 50 50
KONAMI	08-428 87 90
NORDIC SOFTSALES	08-636 22 50
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

BETYGSKALA

10 Den gyllene tien utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet masterverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

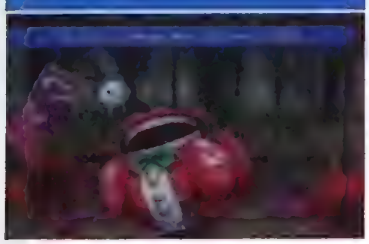
4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

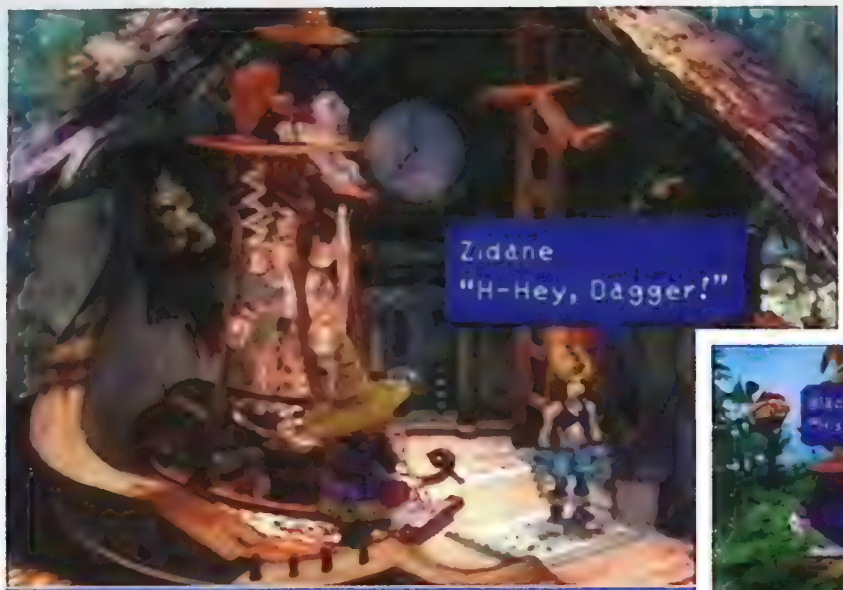
3 Ganska misslyckat. Möjligtvis vert att lana ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.

1 Uselt och därmed inte ens vert att provspela

Svara snällt på den här killens frågor och se till att smora lite extra.





Dialogen har varit viktig i alla *Final Fantasy*-spel hittills och del nio är inget undantag. Översättningen från japanska är noggrann, intelligent och mycket professionell – språket är till och med bättre än i många västerländska spel!

DEN ALLRA SISTA FANTASIN PÅ PLAYSTATION...

Final Fantasy IX

Årets Squall går under namnet Zidane. Han är en tjuv och anser

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Square Europe
UTVECKLARE:	Squaresoft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Rollspel
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

F*inal Fantasy*. Tänk en stund på vad det betyder. Aldrig i rollspelshistorien har en spelserie haft en så motsägelsefull titel. Till och med i mitten av 80-talet, när serien var alldeles ny, hade andra spel mer förnuftiga namn. Efter att Horace korsat vägen för att köpa skidor fortsatte han med att använda dem i backarna. Med hjälp av lite enkel logik döptes spelet till *Horace Goes Skiing*. Men hur kan det vara så att ordet *Final* finns med i titeln på en rollspelsserie som är inne på sin nionde del och fortfarande inte visar några tecken på att ge upp?

Kanske har det bara med översättningens krångliga natur att göra. När *Babe* började visas på japanska biografer fick det en ganska ovanlig titel som betyder ungefär "Ovanligt smart gris som ger sig ut på stora äventyr". Visst känns det både lite excentriskt och lite gulligt? Så det får väl heta som det heter, säger vi. Dessutom måste man säga att namnet *Final Fantasy* ger spelet en känsla av storslagenhet.

Något som gamla fans av serien kan ha lite svårare för att svälja är att Square, vid första anblick, verkar ha begått ett riktigt kardinalfel. Istället för att göra om spelet från grunden, som man gjorde med *Final Fantasy VIII*, har man tagit ett steg tillbaka och valt det format som gjorde *Final Fantasy VII* till en sådan succé. Skillnaderna mellan de två spelen är tillräckligt stora för att göra del nio köpvärd, men i grunden är det nästan identiskt med del sju – och det gäller både handlingen, utseendet och strukturen på striderna.

Man får dock inte förhasta sig med att börja kritisera Square. Trots allt – och detta är vad ni *verkligen* behöver höra – är *Final Fantasy IX* ett grymt bra spel som ger otrolig valuta för pengarna. I grund och botten beror detta mycket på att det tar efter *Final Fantasy VII* så mycket. På många sätt är det ett steg tillbaka för seriens utformning och, även om några element inte fått den uppmärksamhet de förtjänar, så finns det mer än tillräckligt med nya utmaningar och statistisk pornografi för att göra även den mest inbitne rollspelsfanatikern nöjd.

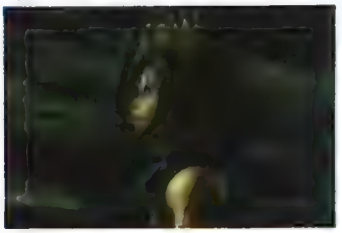
Precis som tidigare delar av serien handlar *Final Fantasy IX* om ett gäng osannolika hjältars äventyr och bravader. Det här årets Cloud eller Squall går under namnet Zidane. Han är en tjuv, anser sig vara lite av en kvinnokarl och har en attraktiv liten apsvans. Han är också duktig med svärd och under spelets gång blommar han ut till en krigare som gillar att slåss man mot man.

Från första början plockar Zidane upp karaktärer, blir av med dem, får nya, får tillbaka gamla... gänget kommer vara näst intill oigenkännligt från den ena stunden till den andra. I början kan detta ständiga utbytande av personal kännas frustrerande. Man börjar känna att man inte spenderar tillräckligt med tid på att lära sina karaktärer nya trick och få dem att gå upp några nivåer. Men när man väl kommit till den andra skivan börjar spelets action hetta till och handlingen genomgå ett par läskiga förändringar. Och det är då, när de flesta av huvudpersonerna redan introducerats, man

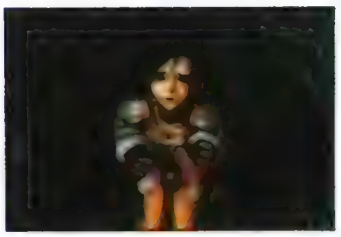
Vivi är den lilla killen med hatten. Bakom hans obetydliga utseende döljer sig en farligt skicklig magiker. Han kan inte använda summon-magier, men så behöver han dem inte heller.

HUR MAN...
SÄTTER ROLLERNA

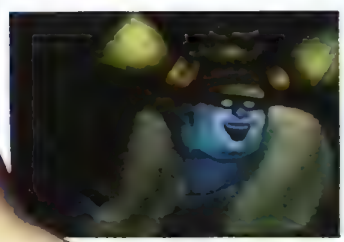
Inget *Final Fantasy*-spel är komplett utan en mängd olika karaktärer – med allt från prinsessor till fattighjon. *Final Fantasy IX* är inget undantag.



Zidane är huvudperson och obligatorisk medlem i gänget. Hans skicklighet med svärdet kan till och med matcha de starkaste magikerna. Som tjuv har han dessutom alla möjliga kåfingriga färdigheter. Man får lära sig tycka om honom.



Prinsessan Garnet, eller Dagger som hon vill bli kallad, kanske är en kunglighet, men hon är också en mycket duktig vit magiker. Hennes specialiteter är helande och summon-magier, vilket gör henne till en oumbärlig medlem av gänget.



Queen Brahne, som är Garnets adoptivmamma, styr kungarikat Alexandria med järnhand. Hon bryr sig inte särskilt mycket om sin ljuvliga dotter, vilket hennes handlingar i spelet visar...

sig vara lite av en kvinnokarl

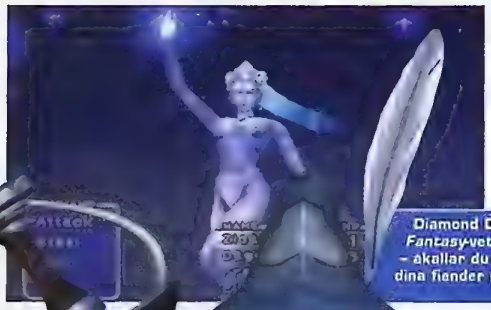
kan börja spendera kvalitetstid med dem och börja finjustera dem för specialiserade roller i striderna.

Det som *Final Fantasy VIII* antagligen kritiserades mest för var sättet som man fick olika färdigheter och magier. De som gillade del sju, som satt och väntade på mer av samma sak, fick finna sig i att sätta sig in i ett helt nytt stridssystem som, även om det var effektivt, verkade tyngas ned av överdriven komplexitet. Och Square har uppmärksammat att det fanns saker som alla inte gillade med åttan – Materiasystemet i *Final Fantasy VII* var betydligt mer populärt och användarvänligt. Till del nio har man så valt att använda en gammal god idé istället för att göra någonting helt nytt.

Systemet påminner i grunden mer om *Final Fantasy VII*, eftersom det är dina karaktärers vapen och utrustning som förser dig med nya färdigheter och magier. Skillnaden ligger i det faktum att du inte måste utrusta dina vapen med Materia – de är från början utrustade med färdigheter. Ett enklare sätt att uttrycka det vore att säga att karaktärerna, från allra första början, har medfödd potential att använda dessa färdigheter och magier, men att det tar tid och erfarenhet med ett föremål – vare sig det är ett skärp, en dräkt, ett svärd eller en stav – att få fram dessa förmågor. När en karaktär väljer ett föremål eller ett vapen får du en chans att lära dig dessa nya förmågor och de hamnar sedan inom två viktiga distinktioner.

Den första är Action Ability. Så fort vapnet är valt får man välja en förmåga, som kan vara en magi som ▶

Summon-magier har alltid varit snygga, men aldrig så här detaljerade och smidiga. Grafiken i *Final Fantasy IX* utnyttjar verkligen den lilla grå lådans kapacitet till max.



Diamond Dust kommer *Final Fantasy*-veteranerna känna igen – akallar du Shiva så fryser hon dina fiender med det.

”Vi kan glatt rapportera att det fram-

Bio eller Blizzard eller någon speciell svärdattack – i princip vad som helst som kan användas i striderna. Men för att förmågan ska bli en permanent tillgång så måste man använda vapnet under en ganska lång tid. Varje färdighet har Ability Points (AP), som stiger efter varje strid. Samtidigt som du samlar poäng så ökar dina möjligheter att bli fullärd. Om man väljer bort ett vapen innan man lärt sig färdigheten helt kommer man inte längre ha tillgång till den – förrän man väljer vapnet igen, förstås.

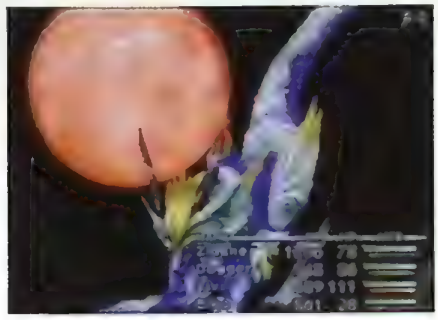
Den andra sorten är Support Abilities, som har mer passiva än aktiva effekter. Bright Eyes är en sådan – den skyddar din karaktär från bländande magier och den används automatiskt – när du väl valt den i karaktärens Abilitymeny finns den alltid där i bakgrunden. Antalet och typen av Support Abilities din karaktär kan välja bestäms av nivån den är på. Har du låga nivåer kan du bara välja ett par, men när du närmar dig lite högre nivåer kan du börja strosa omkring med alla möjliga sorters magiska skydd. En del av dem har begränsad användning; om ingen av monstrena i närheten till exempel har bländande magier behöver du inte välja Bright Eyes. Några är värda att ha valda permanent – Regeneration och AutoPotion är oumbärliga i långa strider.

Vi kan också glatt rapportera att det framförallt är långa strider som gäller, du dirigerar dem på nästan exakt samma sätt som i *Final Fantasy VII*, och det är något som är värt att applådera. Än en gång används systemet Active Time Battle, som innebär att du bara kan ge dina karaktärer order när deras ATB-mätare är full. När striden är slut återställs mätaren och du måste vänta på att den har fyllts igen innan du kan utföra fler kommandon.

Limit Breaks (eller Trance State) är fortfarande kvar och de innebär att dina karaktärer kan utföra specialattacker när de förlorat en viss mängd energi. Generellt sett är det samma gamla principer som gäller – du bör blanda magianvändare med slagskämpar i striderna och komma på olika strategier mot olika fiender. Nya, mer och mer starka vapen, rustningar och andra föremål kan köpas, hittas och vinnas under din resa över kontinenterna. Och alla erbjuder fängslande kombinationer av förmågor och effekter. Du kommer definitivt att få en del problem med att ta dig genom spelet utan lite experimenterande.

Det är nästan meningslöst att diskutera den visuella sidan av striderna. De ser i alla fall ännu bättre ut än i *Final Fantasy VII* och *VIII*. Och ja, innan ni frågar, summon-magier, eller Eidolons

Du möter ett antal bossar under spelets gång. Om dina karaktärer inte är i fin form behöver man nog gå och slåss mot lite andra monster för att gå upp ett par nivåer.

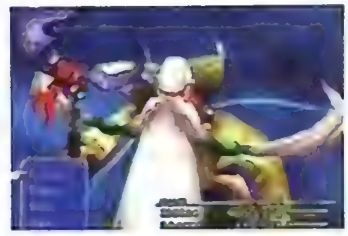


Du ska inte vara rädd för Goblins, bara hata dem och hugga rakt igenom deras läderkläder.

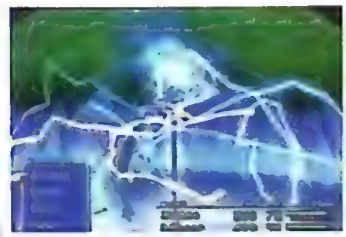
HUR MAN...

ANVÄNDER SUMMON-MAGI

Summon-magierna är mer spektakulära än någonsin. Du måste ha skydd för ögonen första gången Ramuh dyker upp...



När han blivit kallad kommer Ramuh ner från himlen som den åskgud han är. Han kanske bär en luddig, prästlik dräkt, men låt inte det lura er...



Ramuh kastar sedan sin stav mot fienden, där den slår ner i marken och fungerar som dirigent åt blixtarna. Det är då det är bäst att plocka fram ett par mörka solglasögon...

Blixten slår ner i staven och ungefär 20 triljoner volt med bländande elektrisk kraft träffar dina stackars fiender. De behöver nog inte lida länge.

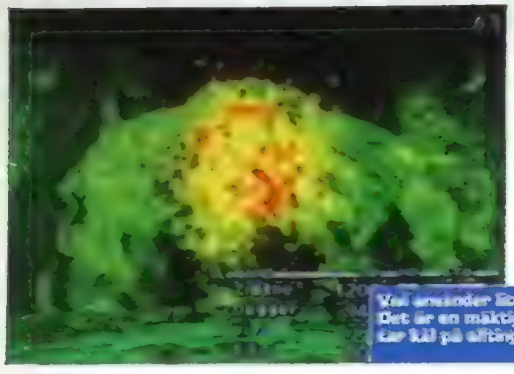
förallt är långa strider som gäller

som de heter i detta spel, är obligatoriska. Denna gång är det dock bara några karaktärer som har tillgång till dem, och du får dem inte förrän ungefär halvvägs in i spelet. Vi behöver väl knappast säga att de är mycket spektakulära. Att du måste förtjäna dem innebär bara att de blir mer speciella.

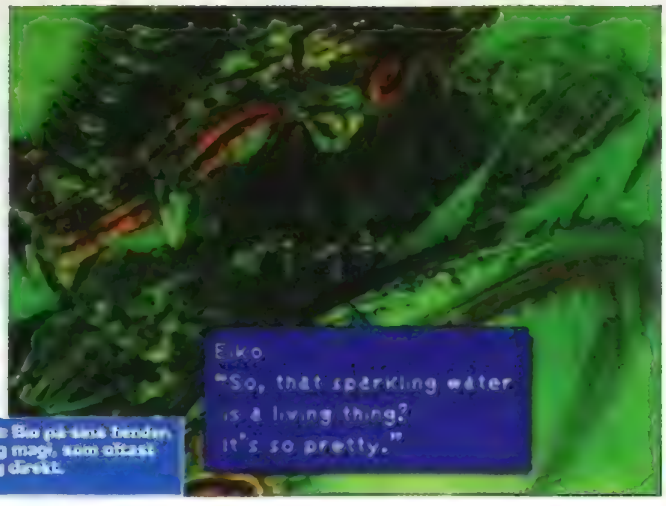
Striderna är ju vad spelet till stor del bygger på, men lika viktig är den kalejdoskopiska variationen i spelet som vi kommit att förvänta oss av *Final Fantasy*. Glider du omkring i världens städer kommer du att hitta mängder av undangömda minispel och sidospår i handlingen. Går du till staden Treno kan du delta i de sällsynta föremålsauktionerna. Eller så kan du slåss mot stadens inburade monster för att vinna pengar, eller varför inte delta i en jaktfestival? Det finns chockerande många saker att utforska, och väljer du att försöka hitta allting kan du se fram emot 60-70 timmars spelande.

Det är dock handlingen som verkligen driver spelet framåt och i sann Square-tradition är det en fantastisk historia. En föräldralös prinsessa, en ung hjälte, ett hot mot allt levande... och en underligt friserad skurk med ett par magier undangömda i sina ofantliga ärmar. Om det inte vore för det faktum att vi sett allt det här förut, och till och med mer än så, skulle vi nog säga att det var den bästa storyn som någonsin berättats i ett spel. Men nu är alltså likheterna med *Final Fantasy VII* så många och så tydliga att – trots att vi hatar att säga det – storyn blir mindre trovärdig.

Ett annat element vi blir ledsna av att se igen är de slumpmässiga striderna. När du vandrar omkring i världen och letar efter ett nytt ställe kan det bli väldigt frustrerande att hela tiden stöta på samma gamla fiender, om och om igen. När dina karaktärer blivit erfarna slagskämpar och de tar kål på fiender med ett slag får du för lite erfarenhetspoäng för att det ska vara värt att slösa tid på de jobbiga laddningstiderna. Men du har ju inget annat val. Tyvärr. Ändå är sådana instanser värda att plöja igenom för helhetens skull. *Final Fantasy IX* är i princip allt vi kommit att förvänta ▶



Vad ansänder lite Bio på sina fienden. Det är en mäktig magi, som oftast tar kål på alfting direkt.



Som alltid är miljöerna otroligt vackra. Dessa bilder ger inte riktigt spelet rättvisa – du måste se det på riktigt.

HUR MAN...
SPELAR KORT

Tetra Master är det inbyggda samlingsbara kortspelet i *Final Fantasy IX*, och det är riktigt kul. Det finns många ovanliga kort att hitta och även några som ger en riktigt bra förmågor.

Du får kort när du vinner strider. Varje kort representerar ett monster i spelet. För att spela ett spel utmanar du bara en förbipasserande och väljer kort.

Tanken är att du ska slåss med korten mot motståndaren i en turbaserad strid. Varje korttyp har sina egna styrkor och attacker – det gäller att spela taktiskt.

Tar du över fler kort än motståndaren så vinner du och får behålla några av hans kort. Vinner du en perfekt vinst genom att toppa alla hans kort så får du allihop!

"En fin berättelse om hjältemod och stordåd"

oss av ett *Final Fantasy*-spel – det är en riktigt fin berättelse om hjältemod och stordåd, ett suveränt finslipat rollspel och ett visuellt mästerverk – i ett och samma paket. Det bjuder också på utforskning och framgång, som ger en oerhört tillfredsställande upplevelse. Har du inte spelat något av de tidigare spelen kan du höja betyget ett snäpp – det är bara på grund av dess brist på originalitet som det inte får högsta betyg. Men låt inte det få er att tro att vi inte älskar detta spel. I slutändan är det ännu ett växande mästerverk från Squaresoft, och det är väl det vi alla vill ha? ■

Al Bickham

En fantastisk resa. Det här är ett av de absolut snyggaste spelen i PlayStations femåriga historia.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

Ännu ett spretigt mästerverk. Gjorde dessvärre summon-magier till vardagsmat.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Kan inte få nog av de där summon-magierna	9
■ SPELBARHET:	Det förbättrade systemet med förmågor är bäst hittills	9
■ LIVSLÄNGD:	En hel värld ligger och väntar på er	10

■ TOTALT
Vi vet inte hur de klarar av att fortsätta, men på något sätt har Squaresoft gått och gjort det igen. Ett välkommet steg bakåt för *Final Fantasy* och fenomenal valuta för pengarna. Köp det.

9 AV 10

DOA2
DEAD OR ALIVE 2

THE ULTIMATE FIGHT!

PlayStation
TECMO

of Sony Computer Entertainment in
ALL RIGHTS RESERVED.

Fingerfärdig. Trots att det kanske är svärdsvingandet han är mest berömd för, så har Blade andra, mycket effektiva vapen också.

Dödligt vapen. Tryck och håll inne skjutknappen så får du till en riktig rykare som orsakar mer skada än du tror.

FILM SOM HAR BLIVIT SPEL. HAR VI SETT DET FÖRUT?

Blade

”...fienden tar kål på honom med ett fåtal välriktade slag

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Activision
UTVECKLARE:	Hammerhead
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1

Filmen *Blade* har definitivt sina ljusa stunder, men i ärlighetens namn så blev väl handlingen ändå lite fattig utanför fightingscenerna? Den invecklade vampyrhistorien förlorade mycket av sin charm när den blev biofilm, och kanske skulle man ha nöjt sig med att behålla Blade som seriefigur. Eller?

Missförstå oss inte, det fins en hel del saftiga prylar i spelet som är laddat till bredden med svärddueller, fyra olika slags vapen och vandöda fiender vart du än vänder dig. Du måste vara noga med att välja rätt sorts vapen mot rätt sorts fiende: om du inte använder silverammunition eller ditt silversvärd mot vampyrerna, så kan du hälsa hem direkt, men om du "bara" ska ha ihjäl vampyrernas mänskliga hejduk, så kan du peppra honom full med vanlig ammunition.

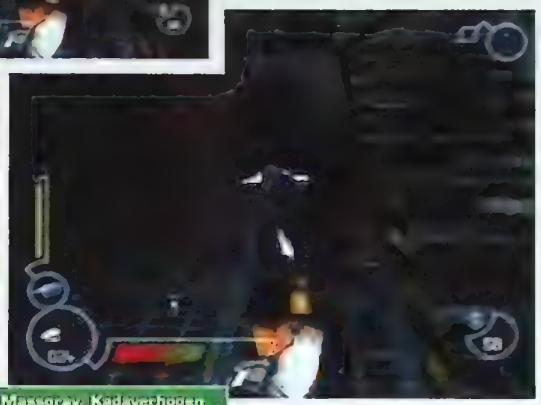
För att kunna eliminera alla vampyrer, så måste du på något sätt nästla dig in i House of Erebus, som är ett slags högkvarter för de elva olika vampyrstammarna som finns. Två av dessa stammar kämpar om makten, och du hamnar såklart mitt i detta drama samtidigt som din mentor Whistler kidnappas. Handlingen är, som ni ser, mycket spännande, och återges snyggt i olika mellansekvenser.

Strukturen i spelet är också bra, och det är tidvis icke-linjärt vilket betyder att du inte måste besöka alla platser, men att där ofta kan finnas power-ups, Glyfer, poäng och annat smågodis. Glyferna är som sagt inte nödvändiga för att avsluta spelet, men de kan ge dig tillgång till de bibliotek som är bekanta för alla er som sett filmen. Mycket matnyttigt alltså.

Allt detta är väldigt bra saker, och det är också sådana här saker som skiljer de bra spelen från de sopiga. Men för att dessa detaljer skall kunna lyfta ett spel så måste spelet i övrigt vara bra. Tyvärr är inte *Blade* riktigt så bra. Redan från början märks bristerna i och med den ofantligt klumpiga kontrollen och dassiga kameran. Kameran går väl att se genom fingrarna med, men att kontrollen inte fungerar på ett okej sätt, det är något så fatalt fel i ett sådant här spel att vi absolut inte kan förlåta det. Allt fungerar väl OK när man promenerar omkring och kollar in miljöerna, men så fort en fiende kommer och du måste försvara dig så går hela spelet bärsärk.

Du kan bara springa framåt, och vad som händer då är väl relativt självklart... Just det, du springer rakt in i fienden. Även om inte du springer rakt i famnen på dem, så kan vara säker på att de kommer och tar dig i alla fall. Blade är nämligen inte så kvick i vändningarna som han skulle behöva vara. Så fort det handlar om att röra sig åt något annat håll än framåt så blir han lika smidig som Bambi på hal is. Även om Blade hade kunnat röra sig någorlunda snabbt åt något håll, så hade det kanske inte spelat så stor roll eftersom fienden tar kål på honom med ett fåtal välriktade slag så fort de kommer nära nog. Och även om fienden inte hade haft ihjäl Blade inom loppet av några sekunder så fort de kom i närheten, så tar det ändå för lång tid att klura ut vilket vapen du skall använda för att ha ihjäl just den fienden. Summan av kardemumman: du är chanslös i vilket fall som helst.

Det här är inget som är "lite kul", eller "så tokigt det kan bli", utan mer "HOPPA

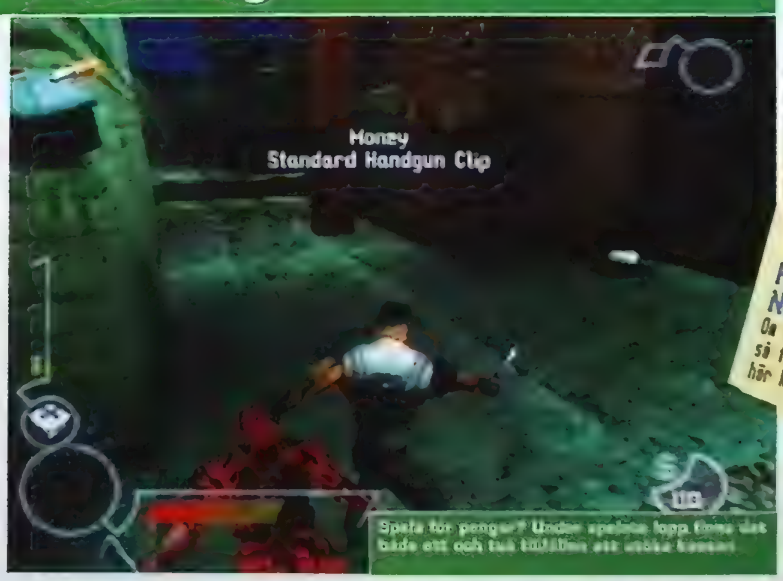


Massgrav. Kadaverhögen växer och växer...mysigt.

så fort de kommer nära nog.”

DÅ! ANNARS SÅ J****RI” När man tänker efter så är nog kameran det minst störande momentet av allt. Detta trots att du hela tiden måste hålla dig inom ett visst område för att ens se dig själv. Om du råkar kliva för långt bort från pelarna (se Hur man överlistar prästinnan), så försvinner du ur bild, och då kan du bara hoppas på att slumpen är vänlig nog att styra in dig på rätt spår igen. Det är verkligen synd att *Blade* skulle falla på så grundläggande saker som dessa, när det skulle kunnat bli så bra. Spelet innehåller bra musik som innesluter dig i precis rätt atmosfär och bakgrunderna ser riktigt bra ut. Vampyrgiget fungerar bra, och det gör väl egentligen hela handlingen, men detta till trots så kan vi inte förlåta de fatala misstagen som ingen verkar ha orkat göra något åt. ■

Chris Buxton

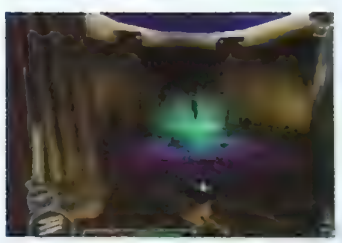


Spara för pengar? Under spelets lopp finns det både ett och två tillfällen att utöka kassan.

HUR MAN...
ÖVERLISTAR PRÄSTINNAN

Ett av de svåraste momenten i *Blade* är att besegra prästinnan. Hon sitter inlåst i en bur och därifrån skickar hon en livsfarlig röd stråle, samtidigt som en vakt siktar och skjuter rakt på dig.

Det enda sättet att undgå hennes stråle är att gömma sig bakom en av pelarna. Sedan kikar du blixtsnabbt ut och skjuter henne.



Tyvärr är prästinnan osårbar för dina vapen. Det enda sättet att åsamka henne skada är att att ställa dig framför henne så att vakten skjuter mot dig, men träffar henne istället.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Om du är ute efter att skörda vandöda, så finns det inget som går upp mot den här klassikern.

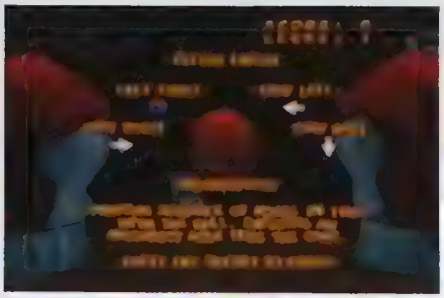
SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

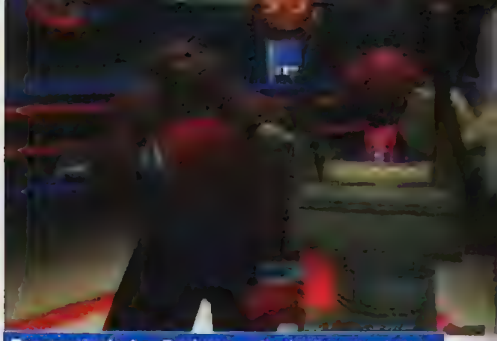
GRAFIK:	Stämningsfull och atmosfärisk	7
SPELBARHET:	Äventyrandet rockar, men det är omöjligt att få till en bra fight	6
LIVSLÄNGD:	Jo, man sugs väl in i historien vare sig man vill eller inte	7

TOTALT
Har en ickelinjär handling, bra atmosfär, helschyssta vapen och bra taktik. Det är synd att se att ett i grunden bra spel kunde ha räddats med så små medel.

6 AV 10

Ringrostig. Man kan komma ganska långt i *Round 2* genom att bara hamra hejvilt på kontrollen, men för att bli champion så måste du träna hårt.





Dansa min docka. Popkungen (nedan) må röra sig som en gud, men har inte mycket att sätta emot roboten här ovan.

KAN UNDERHÅLLNING VARA SKADLIG?

Ready 2 Rumble

Sist, men absolut inte minst, Tournament Mode.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Midway
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Konami
ANTAL SPELARE:	1-8

En matta. Två människor. Blod, svett och tårar. Kan detta verkligen vara underhållning, frågar man sig. Jo, Midway verkar tycka det, eftersom de har gett sig på en uppföljare till *Ready 2 Rumble*. Kan historien upprepa sig, frågar ni. Kommer regnet uppifrån, svarar vi...

Det första man märker är att *Round 2* inte är så fantastiskt annorlunda. En del nya figurer, och en del förbättringar är allt du får.

Vi börjar pedagogiskt nog med förbättringarna. I *Ready 2 Rumble* handlade det mest om att lyckas få in första slaget på motståndaren innan du blev bombarderad med slagkombinationer som alla gånger fick dig på fall. I *Round 2* har du större chans att försvara dig eftersom du ser i god tid när attackerna kommer. Attackerna är ännu vildare i den här versionen, så grundtipset är att hålla sig borta från de där gigantiska knytnävarna. Du kan inte vinna en hel match på att bara försvara dig, så nästa tips är: attackera istället för att attackeras! Använd högerkroken, vänsterjabben eller vilken du nu trivs bäst med, men se för guds skull till att vara farlig. När motståndaren sedan håller på att trilla av pinn, och deras energi håller på att ta slut, så tar du fram hårdhandskarna och går på som aldrig förr. Använd dig av en Rumble om du har någon. På tal om Rumble förresten, så finns det numera tre olika nivåer av Rumble, och om du trycker L1 + L2 så får du till en högerkrok som heter duga.

Det finns fyra olika spelsätt: Arcade Mode, Championship Mode, Team Battle Mode och Tournament Mode. I Arcade Mode spelar du vanliga matcher, och varje gång du klarar av 11 matcher i rad samt klår Rumbleman, så öppnar du en ny karaktär. Till exempel Michael Jackson och Shaquille O'Neil och, hör och häpna, herr och fru Clinton! Trots att Arcade kanske inte är det roligaste av allt i hela spelet, så är det ett måste för att få fram nya karaktärer.

I Championship Mode får du träna upp en boxare från scratch. Din uppgift är att ta din novis till toppen där stora matcher och stora pengar väntar. I Team Battle Mode väljer du ut ett lag med starka slagskämpar som betar av det ena laget efter det andra, och förhoppningsvis blir det ditt lag som tar hem förstaplatsen.

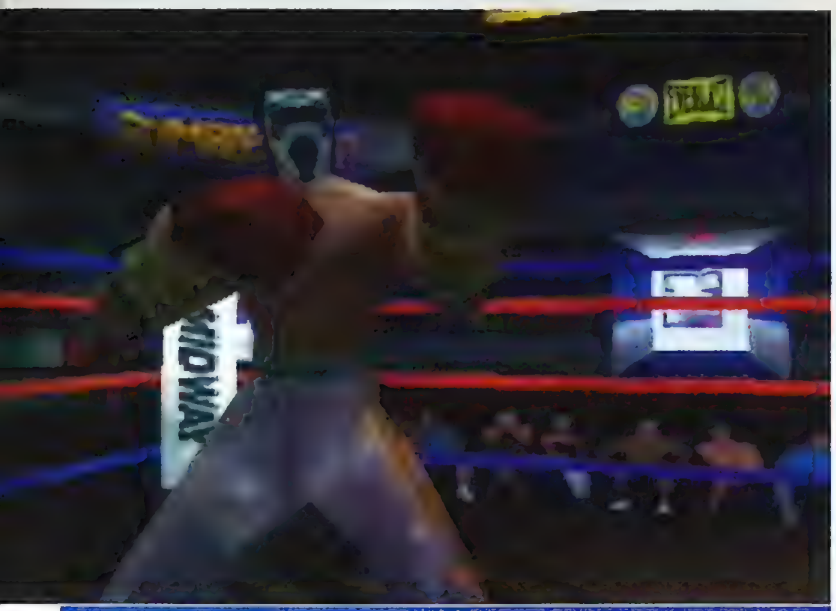
Sist, men absolut inte minst, Tournament Mode. Ett paradis för alla multiplayerfantaster. Upp till åtta personer kan spela samtidigt och tävla om äran. För bra för att vara sant?

Jaha, och nu till det som är mindre bra i spelet. På det stora hela är *Round 2* alldeles för lik sin föregångare, det finns för få bra spelsätt och spelet ser

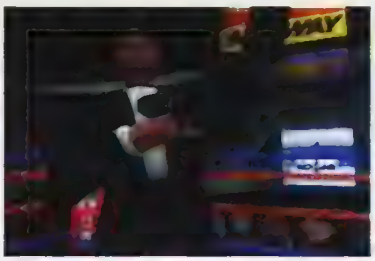
BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WWF SMACKDOWN 2

Best 'ere up i högklass med en liten, liten touch av general god wrestling.



Klippa? *Round 2* har mer gemensamt med *Smackdown* an *Knockout Kings* eller *HBO Boxing*. Men, som gamle gode Rock skulle sagt: "It doesn't matter!"



Karikatyrer. Karaktärerna är en aning för klumpigt gjorda för att man skall kunna avgöra vem som är vem. Man kanske skulle satsat på skämtfigurer istället?

Round 2

Ett paradis för alla multiplayerfantaster.

klumpigt ut. Karaktärerna, och speciellt då Buffer, är alldeles för kantiga för att man ens med den godaste vilja skulle kunna gissa sig till vilka de föreställer. Och tyvärr måste vi nog säga att det sämsta med spelet är att kontrollerna är alldeles för sega och besvärliga för att kunna fungera i ett sådant här spel, där man måste kunna vara snabb som attan om man vill kunna klara sig en längre stund.

Alla de fel som räknas upp ovan fanns med i *R2R* också, och att Midway har ignorerat att rätta till dem bevisar bara att de inte har alltför stort intresse för PS1-spel längre. Om man hade gjort något åt dessa slarvfel, så skulle *Round 2* dessutom kunnat utmana *Smackdown 2*, och den matchen hade vi ju gärna sett. ■

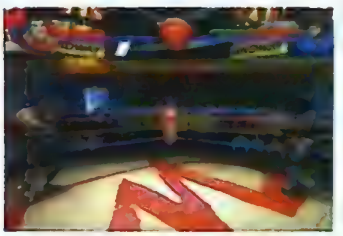
Richard Keith

Alltid redo. Rumblemätaren har numera tre olika nivåer. Om du väntar till sista stund med att använda den (du märker nog när), så kommer någon att få smaka på ett riktigt rejält kok stryk.

HUR MAN...

SOPAR MATTAN MED BOSSEN

För att klara Arcade Mode och komma åt nya karaktärer måste du besegra Mr. Boss "Rumbleman". Den här killen är gammal i gemet och han är längre, starkare och når längre än någon av de andra. Dessvärre kan du inte använda någon Rumble mot honom, men misströsta icke, han går att besegra.



Vad du än gör, reta honom inte! Han blir bara sur, och han tar garanterat ut det på dig. Så, för att undvika att han kastar dig över hela publiken och ner till bakersta raden, så ska du göra det enda rätta: så snart klocken ringer så ska du rakt fram till honom och börja puckla på honom med ⊗.

Fortsätt att slå på honom, och om du har tur så börjar han svaja efter ett tag. När han svajar tillbaka mot dig, så ska du gå på honom med ↑ och ⊗. Upprepa tills han kroknar helt. När han väl är nere så kan du köra två omgångar till så reser han sig aldrig mer.

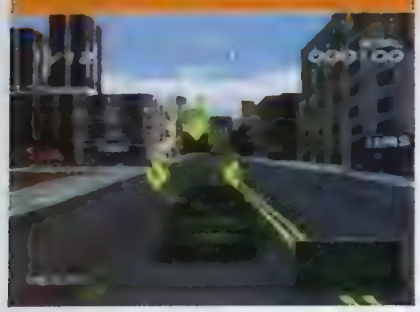
SVENSKA PlayStation Magasinet

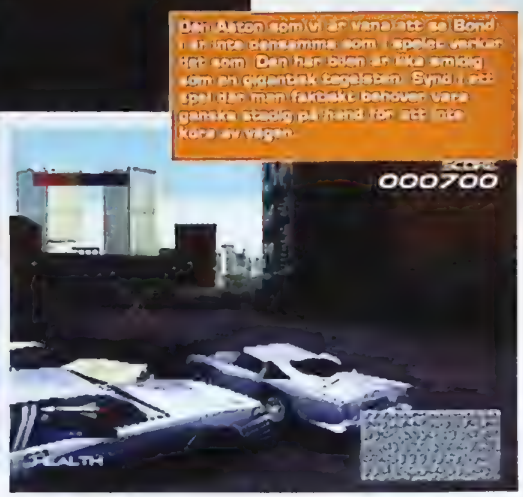
BETYG

GRAFIK:	Lite klumpig och grötig, särskilt om du sett den i andra format	6
SPELBARHET:	Inga överraskningar, men himla kul ändå	8
LIVSLÄNGD:	Många karaktärer att öppna, och sedan finns ju Championship Mode	7

■ TOTALT
Verkligen kul spel, särskilt om du har sisådär sju polare att dela glädjen med. En hel del förbättringar har gjorts, och det krävs mer än tidigare för att besegra motståndaren.

7 AV 10





HÄR FINNS EN BLANDNING AV BOND, SNABBA BILAR, KLURIGA HJÄLPMEDEL OCH SNABBA BILAR. HUR KUNDE DET BLI SÅ FEL?

007 Racing

”Du löser olika uppdrag, och som vanligt är inget

FAKTARUTA

UTGIVARE:	EA
UTVECKLARE:	Eutechnyx
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR	1-2
ANTAL SPELARE:	EA Nordic

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DRIVER 2
Likvärdigt underhållande bilspel. Inga vapen eller hjälpmedel, men mycket knivigare än det här.

Vi i gamla spelstofiler minns ett spel som heter *Spy Hunter* som var en blandning mellan bilspel och shoot 'em up. Bilarna i spelet hade inbyggda maskingevär och fienden hade inte en chans. Hur cool som helst tyckte vi. Då. Detta finns med i så gott som alla Bond-spel av nutida karaktär. Nya spel är dock mycket, mycket snyggare.

Det nya Bond-spelet från utvecklarna Eutechnyx är annorlunda de andra titlarna som bara använt sina licenser till att göra shoot 'em up-spel. Den här gången ska du köra bilar. Snabba bilar. När det handlar om Bond så vet väl alla att han inte kan röra sig mer än några hundra meter utan att ett bomb briserar någonstans, och så är det även i spelet. Eutechnyx hade alla möjligheter i världen att ta alla Bonds attribut och göra ett hejdundrande bilspel, men de lyckades faktiskt bara med en sak, och det var att göra en redig soppa av alltihop.

Allt är inte katastrofalt i spelet, så vi radar upp det vi gillade: till skillnad från till exempel *Driver 2* så är *007 Racing* mer kontrollerat, och det finns en plan med allt. Du löser olika uppdrag, och som vanligt är inget av uppdragen särskilt ofarligt. Bond upp i dagen alltså, en kille som gillar att leva farligt och som ser något ädelt i att alltid slutföra det han påbörjat.

Uppdragen är av varierande karaktär, de är väl utråknade och allt eftersom spelet fortgår, krävs mer skicklighet på de olika områdena. Det räcker alltså inte med att bli ett ässa på att köra bil, du måste kunna hindra en bomb från att explodera också. När du klarat ett uppdrag prickas det av från protokollet, som i *Medal Of Honour* ungefär, och du får en liten triumf i och med mellansekvenserna efter varje klarat uppdrag. John Cleese och Judi Dench har lånat ut sina röster också. Fint som snus.

Spelet har inspirerats av alla tidigare Bondfilmer, och därför återfinns här alla möjliga bilar som har figurerat i filmerna om det våghalsiga agenten. Förutom bilarna finns här också olika hjälpmedel (skottsäkra vindrutor, spårare), vapen (missiler, maskingevär) och mycket mycket annat.

Mellansekvenserna känner vi igen från tidigare, men de är lika trevliga fortfarande. Det är härligt att luta sig tillbaka och pusta ut när man suttit på helspänn för att inte köra av slingriga bergsvägar, jagat elaka bovar och skjutit iväg Hellfire-missiler. Dessa små stunder är väl värda att ta vara på, och absolut perfekta som hämta-öl-pauser eller liknande.

Nu till det som är mindre kul: vi är trötta på utvecklare som inte fattar att det är 2000-tal. Vi går väl inte och köper tre år gamla matvaror eller liknande? Lika lite vill vi se spel som ser ut som att de kommer från 1997 eller 1998. *007 Racing* är bara fult, fult, fult. Animationerna ser riktigt sunkiga ut, skeva karaktärer, simmiga texturer och de sämsta kollisionerna vi sett på mycket länge. Det känns som att spelet var tänkt för PS2, men att man stressade på utvecklingen så att det blev pannkaka av alltihop.

Detta märks av även på ljudet, som inte kommer att vinna några priser om vi säger så. Vissa av rösterna är höga och

Finns det någon annan än Bond som skulle köra en svindyr bil rakt mot en explosion? Tror inte det.

Jo då... det är väl Pierce Brosnan? Nej, karaktärerna är inte särskilt lika sina verkliga föregångare.

av uppdragen särskilt ofarligt.”

klara, och snudd på förvrängda, medan andra, oftast de röster som ger instruktioner, är låga, mumliga och nästan omöjliga att höra. Det här är ju saker som vem som helst skulle klaga på, så varför har ingen gjort något åt dem?

Variation i spel är viktigt, men om man har en spelmotor som inte riktigt står pall, så ska man hellre låta bli. Uppdragen är många och har bra variation, men det praktiska funkar sällan som det ska. Varför har man lagt in möjlighet att använda coola rökridåer om man aldrig får tillfälle till det? Och akta dig för att strunta i att rädda tjejen på varje bana, för om du ”glömmer bort” det, så är det bara att masa sig tillbaka till början igen och plocka upp henne. Du får idel påminnelser om att skaffa mer ammunition och att du måste vara försiktigt med bilen, men inte en enda gång får du höra att den sköna damen snällt väntar på att bli upplockad. Livet är hårt även för en engelsk superspion.

Tragiskt nog var *007 Racing* en alldeles förträfflig spelidé som dessvärre gick helt till spillo. Det går inte att förlåta en så pass dålig spelmotor och ett så taskigt utförande. Vi är väl egentligen varken skakade eller rörda av den här upplevelsen. ■

Andy Lowe

HUR MAN...

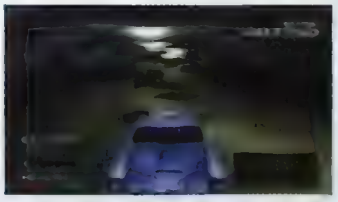
LYCKAS KOMMA ÖVER GRÄNSEN

Här är några tips på hur du klarar biffen med stil och finess.

Kör framåt och ta fram maskingevären. Skjut rakt genom portarna med Hellfire, plocka upp Cherise och en Stingermissil.

Nu har du kommit ut. Spräng barriärerna med en Hellfire och sick-sacka genom explosionerna.

Sväng nu vänster och skjut in fyra Hellfire i tanken innan du bränner förbi det öppna fältet med helikoptern. Försök att skaka av dig fienden och kör mot kanten innan du snurrar runt och backar med en väldig fart. När Stingern har låst sig på sitt mål, så sänker du helikoptern. Fortsätt att skjut sönder tanksen och trampa sedan gasen i botten så att du kan klara hoppet.



När jeeparna närmar sig, kör förbi och spotta ur dig lite olja i deras väg. I slutet av tunneln finns gränsen, och där slutar också banen med att du åker in i en helikopter.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

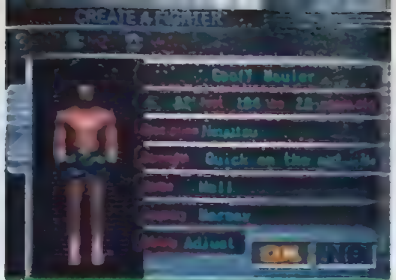
GRAFIK:	Mycket dålig. Ful, klumpig och liknar mer 16-bitars än PlayStation	3
SPELBARHET:	Kul ibland. Uppdragen är roligt uttänkta och bra utmaningar	5
LIVSLÄNGD:	Beror på hur galen du är i Bond	5

TOTALT
Kunde blivit en klassiker, men vi är allt annat än nöjda med vad vi har sett här. Vi hoppas och håller tummarna för att Reflections får nästa *Bond*-licens

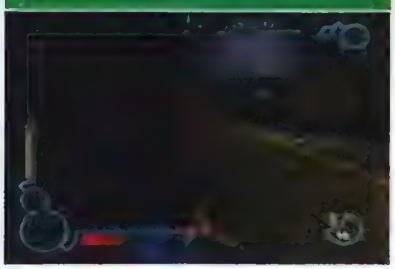
5

10

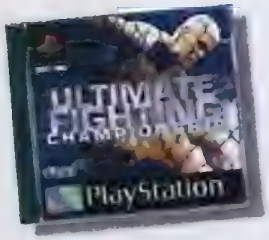
Slagpåsar: Det enda tipset du behöver: låt aldrig dina motståndare använda dina knän som övningsredskap.



Inte elak nog? Skapa i så fall en egen dreglande best.



"FAIR PLAY" EXISTERAR INTE I DEN HÄR SPORTEN.



Ultimate Fighting Championship

"Här är nästan allt tillåtet, och publiken älskar det."

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Opus
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	1-2
ANTAL SPELARE:	Ubi Soft

Ni minns väl bråkstakarna i skolan? De som alltid slogs på rasterna medan resten av killarna i klassen hejade på. Som att leka herre på täppan ungefär, men lite våldsammare. Det finns en sportgren, Ultimate fighting, som är en utveckling av de där bråken på skolgården. Här är nästan allt tillåtet, och publiken älskar det.

Ubi Soft ligger bakom den här titeln, och de har inte snålat, utan har hela 22 verkliga namn att välja mellan. För det är ju så att det finns verkliga, riktiga människor som gör det här, och som gör det bra. Dock är det här spelet inte lika upphetsande som verklighetens matcher.

Du väljer en av 22 slagskämpar och börjar slå dig fram till toppen. Inte bara slår förresten, glöm inte att du får sparkas, puttas och brottas också. Matcherna är korta och brutala, och du behöver ingen speciell taktik, utan slå så mycket du orkar för att hålla motståndaren på avstånd och så småningom få ner honom på mattan. Det är faktiskt riktigt skoj att se sin kille sitta på huk över motståndaren och slå honom upprepade gånger i ansiktet tills vederbörande tuppar av. Det finns 3000 olika rörelser, 1200 kombinationer hämtade ur 30 olika kampsporter, även wrestling (om det nu räknas som en kampsport, vill säga). Med detta sagt så förstår du säkert att spelet sällan upprepar sig två gånger.

För du kommer att spela mer än en gång, tro mig. Det är nämligen så att du måste börja om hela spelet så fort du förlorar en match. Även när du nått toppen så måste du försvara din titel med alla möjliga medel. Du har möjligheten att skapa din egen fighter, men om du har spelat *Smackdown 2* så blir du säkerligen inte särskilt imponerad av detta lilla tillägg. Multiplayerdelen är väl OK, men inget anmärkningsvärt på något sätt eller vis.

Trots att det finns en hel del olika rörelser så är alla kombinationerna relativt likartade. Animationerna är helt OK, men gubbarna känns klumpiga. Allt som allt, OK, men inte vidare slagkraftigt. ■

Paul Rose

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WWF SMACKDOWN

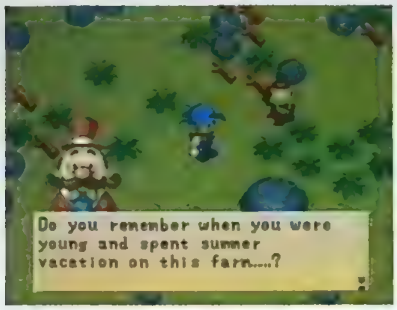
Bästa wrestlingspelet. Basta!

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	OK, men fulare än den skulle kunna vara	5
SPELBARHET:	Massvis av rörelser och stilar, men saknar helt substans	6
LIVSLÄNGD:	Multiplayer Mode är kul, men att spela ensam är alldeles för trist	5

TOTALT
Försöker gränsla en hel värld av diverse kampsporter, wrestling och beat 'em up. Inte urusalt, men heller inget toppenspel. Om du måsta spela det, ta med en kompis så att ni åtminstone kan spela i Multiplayer Mode.

5 AV 10



TILLBAKA TILL NATUREN...

Harvest Moon Back to Nature

”Nu är det din tur att visa vad du går för, men det är bråttom.”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Crave
UTVECKLARE:	Natsume
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Rollspel
DISTRIBUTÖR:	1
ANTAL SPELARE:	Ubi Soft

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

VAGRANT STORY

En lite roligare RPG-variant. Mer action än vad kossor kan se i alla fall.

Vi kan inte svara på huruvida Natsume har snott titeln från Neil Youngs skiva från 1992, men det finns några gemensamma drag. Neil Young sjunger om svunna tider, om en vacker kvinna som han dansade med under stjärnklar himmel. *Harvest Moon* utspelar sig under samma himmel, och handlar om en enkel man som lever ett stillsamt liv på landet och sörjer sin älskade.

I detta ganska ovanliga RPG skall du alltså sköta en bondgård med allt vad det innebär. Upp med tuppen klockan sex på morgonen, ploga fälten, hålla efter säden, skörda, ta hand om hunden, rykta hästen, åka till stan och handla och laga mat till grannfruarna. Det är ingen idé att slarva, för slarv straffar sig direkt. Dina växter slokar, djuren får gå hungriga och smutsiga, för att inte tala om grannfruarna...

Hela historien bygger egentligen på en enda grundläggande sak: kärleken. Eller snarare, förlorad kärlek. När du var liten så hade din pappa varken tid eller pengar nog att ta med dig på semester, så han skickade dig till farfar och hans bondgård om somrarna istället. En sommar träffade du en flicka där, och det oundvikliga skedde förstås. När du åkte tillbaka till storstaden så svor du på att någon gång återvända till flickan.

När spelet börjar så är det tio år senare, och din farfar kan inte längre ta hand om gården. Nu är det din tur att visa vad du går för, men det är bråttom. Borgmästaren och byfullmäktige ger dig endast tre år att rusta upp den gamla gården för att sedan få ta över den på riktigt. Förutom gården så har du ju också en gammal kärlek som behöver rustas upp.

Utöver arbetet på gården så måste du vara delaktig i olika aktiviteter, såsom festivaler (vanligtvis handlar det om att ordna någon mysig barnaktivitet, som ponnyridning eller liknande) och en drös andra saker. Du måste hålla dig på god fot med lokalbefolkningen, samt kämpa för att gården skall gå med vinning. Många bollar i luften alltså, och glöm inte att du måste hitta den lilla flickan, som med största säkerhet blivit en riktig kalaspingla vid det här laget.

Att spelet är en aning repetativt skall vi inte sticka under stol med, men det är ändå roligare än vad man kan tro och eftersom spelet är japanskt så är alla karaktärer slisklgt söta. *Harvest Moon* är absolut väl värt att testa. ■

Nick Ellis

SVENSKA PlayStation Magasinet

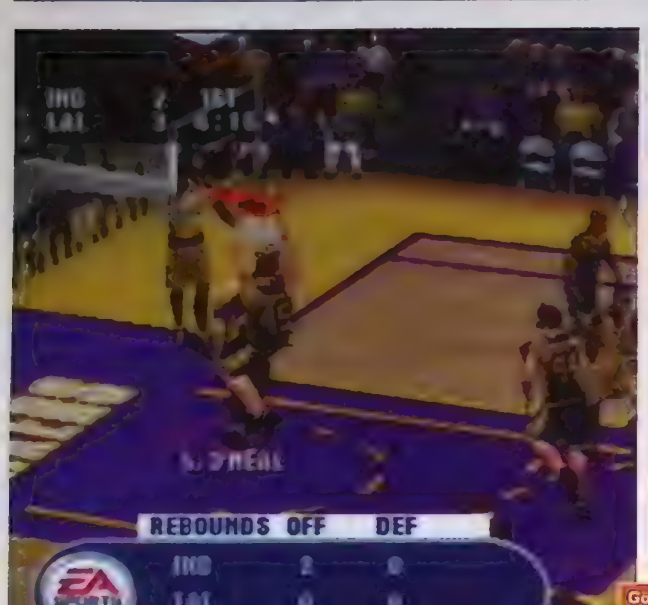
BETYG

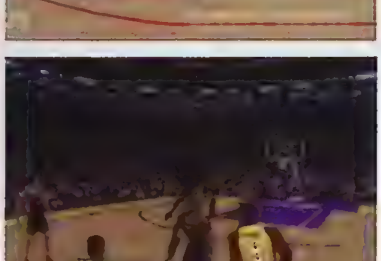
GRAFIK:	Söt och väldigt japansk RPG-stil	6
SPELBARHET:	*Sim City* möter *Hem till Gården*	6
LIVSLÄNGD:	Om inte intresset svalnar, så finns det massor att pröja igenom	7

TOTALT
En något bisarr handling och hur mycket som helst att göra. Att sköta en bondgård kan dock bli långtråkigt i längden, och snart vill du nog inget hellre än att använda lien på kycklingarna istället för på åkern.

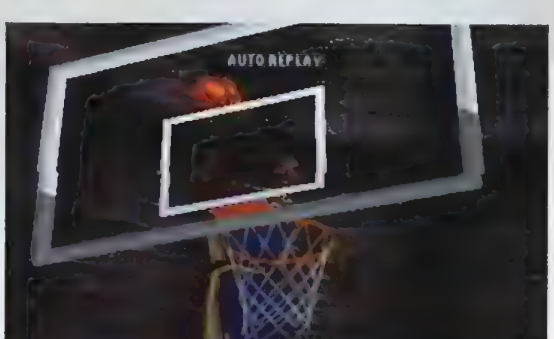
6

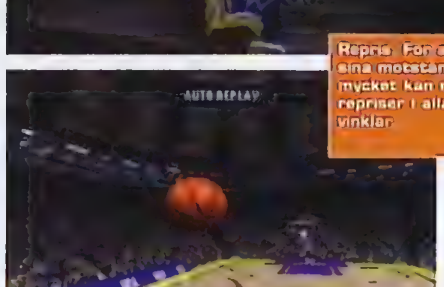
AV 10





Gör som O'Neal och försök dra ner korgen på i marken när du dunkar





Repris. För att förnedra sina motståndare extra mycket kan man se repriser i alla möjliga vinklar

DET BÄSTA BASKETSPELET NÅGONSIN?

NBA Live 2001

”Återskapar ebben och floden i en basketmatch på fyra kvartar”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	1-2
ANTAL SPELARE:	EA Nordic

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NBA SHOWTIME

Spelbarheten och skratten kompenserar för avsaknaden av realism.

De är alltid steget före sina konkurrenter. Electronic Arts *NBA Live*-serie har nått år 2001 och ännu finns det ingen som rår på dem. Men spelet visar också tecken på att serien slutat växa. På sätt och vis har det fallit offer för sin egen framgång. Eftersom andra basketspel antingen är orealistiska arkadspel eller bleka kopior av *NBA Live* finns det ingen som kan sporra Electronic Arts att utvecklas. Så *NBA Live* har en viss brist på nymodigheter, men är fortfarande en mångsidig sportsimulator.

Med ett val mellan arkad eller simulatorläge, tillsammans med fyra väl uppskattade nivåer, är detta verkligen ett spel som har någonting för alla – åtminstone de som gillar basket. Vill du bara spela lite snabbt kan du köra en-mot-en med Michael Jordan på en plan i ghettot eller en trepoängsutmaning mot klockan. Vill du istället spela lite längre finns det andra möjligheter. Gillar du managerspel kan du delta i NBA-draften och byta spelare med andra lag. Föredrar du att spela matcher finns det Challenge Mode där du, till exempel, måste göra tio passningar eller sno bollen tio gånger från motståndaren i en match för att låsa upp power-ups eller förändringar av grafiken.

Allt detta är förstås bra – så länge själva spelbarheten fungerar, och för det mesta gör den det. Det går snabbt och det är lättillgängligt och smidigt. På bara ett par minuter kan du sätta massor av underbara poäng. Det kan dock också motståndarna: trots en stor mängd defensiva rörelser och formationer är inte defensiven den starka sidan i *NBA Live 2001*. Men det beror ju förstås på att det bygger på en sport där poängen bara rasar in hela tiden.

Det som är bäst med spelet är dess återskapande av ebben och floden i en basketmatch på fyra kvartar. Både du själv och motståndarlagen kan komma in i ett flyt då du sätter mängder av poäng, för att i nästa stund bli otursförföljd då motståndaren lyckas med att både stjäla bollen och fånga returen medan du själv fumlar och missar skotten.

Är du ett Electronic Arts-fan så kommer du inte förvånas över att *NBA Live 2001* inte är så mycket bättre än sin föregångare. Men eftersom de spelen ändå var riktigt bra blir de nya animationerna och det förbättrade ljudet som ett extra lager glasyr på en kaka som redan är god. Och med det har vi väl sammanfattat ungefär hela spelet. Ännu en eminent produkt som kan tillfredsställa både de tillfälliga basketfansen och de mer hängivna. ■

Chris Buxton

Svenska PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Smidig presentation, med en enorm mängd animerade rörelser	7
SPELBARHET:	Både tillfällig arkadunderhållning och tungt simulatorläge	8
LIVSLÄNGD:	Idealiskt för en-mot-en med kompisar eller längre sessioner	8

TOTALT
Kvalitetsnivån verkar ha jämnats ut lite med *2001*, men det är absolut det bästa basketspelet som finns tillgängligt. Med intuitiv spelkontroll, bra flyt och både arkad varianter och mer långlivade spellägen finns det något för alla.

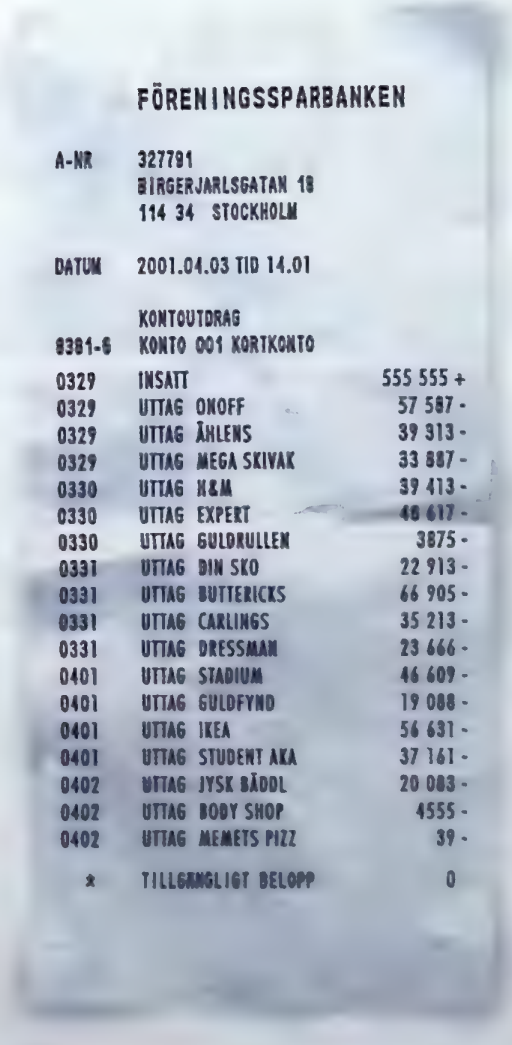
8 AV 10

IT´S PAYBACK TIME

-Skulle du klara att handla för 555 555 kronor på 5 dagar?

De flesta av oss har någon gång undrat hur det skulle kännas att ha ett köpkalas som inget kontoutdrag i världen skulle kunna förta glädjen av.

Nu har du chansen. Vi förser dig nämligen med plånboken om du antar utmaningen. Om du lyckas får du alla inköpta varor samt ytterligare 500 000 kronor som lön för din möda. Inte så dumt va?



FÖRENINGSSPARBANKEN

A-NR 327791
BIRGERJARLSGATAN 18
114 34 STOCKHOLM

DATUM 2001.04.03 TID 14.01

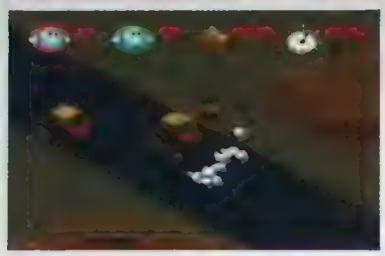
KONTOUTDRAG
9381-6 KONTO 001 KORTKONTO

0329	INSATT	555 555 +
0329	UTTAG ONOFF	57 587 -
0329	UTTAG ÄHLENS	39 313 -
0329	UTTAG MEGA SKIVAK	33 887 -
0330	UTTAG H&M	39 413 -
0330	UTTAG EXPERT	48 617 -
0330	UTTAG GULDRULLEN	3875 -
0331	UTTAG DIN SKO	22 913 -
0331	UTTAG BUTTERICKS	66 905 -
0331	UTTAG CARLINGS	35 213 -
0331	UTTAG DRESSMAN	23 666 -
0401	UTTAG STADIUM	46 609 -
0401	UTTAG GULDFYND	19 088 -
0401	UTTAG IKEA	56 631 -
0401	UTTAG STUDENT AKA	37 161 -
0402	UTTAG JYSK BÄDDL	20 083 -
0402	UTTAG BODY SHOP	4555 -
0402	UTTAG MEMETS PIZZ	39 -
*	TILLGÄNGLIGT BELOPP	0

Läs allt om tävlingen i

eShop *Tidningen som lär dig handla snabbt och säkert på nätet.* **www.eshop.se**

Tävlingen arrangeras av AD2YOU i samarbete med eShop. Anmäl dig på www.eshop.se eller www.ad2you.com



Vi vet inte riktigt vad vi ska tro om det här spelet. Finns det verkligen en marknad för detta?

Kan *Sheep* vara en konkurrent till *FIFA*? Antagligen inte, men det finns i all fall ett Multiplayer Mode i spelet.

SKA MAN SKRATTA ELLER GRÅTA?

Sheep

I *Sheep* är det mer slumpen som avgör...

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Empire
UTVECKLARE:	Mind's Eye
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	1-2
ANTAL SPELARE:	Vision Park Distribution

Du spelar som en av två hundar eller två människor och din uppgift är att valla en skock hjärndöda ullbollar från en plats till en annan. Du kommer att stöta på allehanda hinder, t.ex. trafik, vatten, galna fårhatande tjurar, vargar, tröskmaskiner och klippmaskiner. Alla dessa hinder utgör såklart fara för fåren, så det gäller att se upp.

Spelet är väl i grund och botten ganska likt *Lemmings*, men istället för att ge varje djur en speciell färdighet, så handlar det om att kunna matcha de olika fårraserna inför varje bana. Alla de olika raserna har olika kännetecken och gillar olika saker, så det gäller att vara lyhörd.

Sheep är ett charmigt och lite gulligt spel med humor och små näpna karaktärer. Höjdpunkten i spelet är när skocken genomgår en förvandling och blir vargar så att de säkert kan smyga förbi en vakt. Tyvärr är det också den enda höjdpunkten, så det roliga tar slut där. Det som är så roligt i *Lemmings*, är att det hela tiden känns som om du måste överlista utvecklarna och deras snillrika hjärnor för att rädda de små krabaterna och klara spelet. I *Sheep* är det mer slumpen som avgör känns det som. Du kan aldrig planera hur det skall bli och när du klarar en bana så kan du inte glädjas helt och fullt, för du vet ju inte vad du gjorde som var så bra. Spelet är dessutom ganska svårfattligt, och även om det finns små hjälpmedel här och var så skulle man kunnat slussa in spelaren på ett bättre sätt.

Det kanske största och mest frustrerande problemet i spelet är att det inte finns någon chans att se banorna i förväg. Det händer fler än en gång att man vallar sin får i allskönns ro när man plötsligt har ett staket under näsan och därför blir tvungen att vända om. Och eftersom man har en deadline att hålla så betyder dessa små "missöden" antingen att det är slutspelat eller så får man jobba som om man hade en blåslampa där bak. Mot slutet av spelet blir banorna så svåra att du hellre lyfter fåren över hindren istället för att slösa tid på att leta upp en väg runt hindret. Inte så kul alltså.

Spelet kanske funkar i små doser för fårfarmare eller andra djurälskare, men det finns alternativ som både är roligare och bättre utformat. ■

Andy Lowe

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

LEMMINGS

En tidlös klassiker som alla borde ha.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

- GRAFIK: Ser lovande ut i mellansekvenserna, men i spelet är den en besvikelse **4**
- SPELBARHET: Man blir inte lika het på gröten som i *Lemmings* eller *Worms* **6**
- LIVSLÄNGD: Lång, om man orkar med att vara så frustrerad under en längre tid **4**

■ TOTALT
Ett gott försök att återuppliva *Lemmings*. Utvecklarna har lyckats med att skapa samma sorts ganska låga humor, men vi blev himla besvikna på att designen och banuppbyggnaden inte höll måttet

6 AV 10

Det finns visserligen över 20 banor att välja mellan, men *Championship Motorcross 2001* känns ändå lite enformigt. För korta banor och simpel spelbarhet är problemen.

Kollisioner? Javisst. Att köra på sma leriga banor med en mängd andra motorcyklister leder oundvikligen till en och annan stokig olycka.

DET BÖRJAR I ALLA FALL LIKNA NÅT...

Championship Motorcross 2001 Featuring Ricky Carmichael

”Dess entusiasm och den halsbrytande hastigheten gör det köpvärt”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	Funcom
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Motorsport
DISTRIBUTÖR:	1-2
ANTAL SPELARE:	Infogrames

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MOTO RACER WORLD TOUR

Ett bra och klurigt motorcykelspel.

Motorcross är en ovanlig sport då den antagligen är lika spännande att se på som den är att utöva. Med dess betoning på hopp och tajta kurvor borde det alltså fungera perfekt som TV-spel. Visst, Acclaims klumpiga *Jeremy McGrath*-serie är inte direkt någon höjdare, men THQ:s senaste spel med Ricky Carmichael är definitivt ett steg i rätt riktning – även om det fortfarande är mycket som behöver förbättras.

Lyckligtvis fungerar *Championship Motorcross 2001* mer som ett arkadspel än en simulator. De dryga 20 banorna har alla designats för att betona spelets smidiga uppdatering och den halsbrytande hastigheten, medan spelkontrollen är väldigt enkel – det är bara att köra på och försöka göra så höga hopp som möjligt. Nackdelen med denna lättsinniga amatörapproach är att spelet blir ganska begränsat, även om dess entusiasm och den halsbrytande höga hastigheten nästan gör det köpvärt ändå.

När det kommer till spelbarheten så finns det ett antal olika spellägen att välja mellan, varav några är mer lyckade än andra. Det finns 29 motorcyklister att styra – bland annat den beryktade Ricky – och man kan köra med både 125cc- och 250cc- motorcyklar i riktiga turneringar och utmaningar. Det finns också ett ganska illa uttänkt Freestyle Mode, där man får utföra trick i vad som känns som en evighet. Career Mode är betydligt roligare. I en genre som inte direkt brukar innehålla mycket djup är det trevligt med ett spelläge som blandar vanlig racing med möjligheter att skriva på lukrativa sponsorkontrakt och på så sätt få in pengar från både tävlingar och affärer.

Detta Jekyll och Hyde-liknande upplägg är ganska talande för hela *Championship Motorcross 2001*. Banorna är utmanande men lider fortfarande av de problem som motorcrossgenren dragits med ända sedan dess uppkomst. Till exempel kan man undra varför de är omringade av osynliga kraftfält. Det måste väl ändå finnas ett värde i att visa när motoristerna kör in i höbalarna. Även den tråkiga grungen som utgör spelets soundtrack känns ganska klichéartad, men den skäljer i alla fall bort de halvtaskiga ljudeffekterna från motorcyklarna.

Den upphottade, arkadliknande spelbarheten är den stora behållningen i *Championship Motorcross 2001*. Även om spelet inte kommer ge herr Carmichael status på samma sätt som McRae fått det så finns det gott om underhållning här. Om än inte någon särskilt långlivad sådan. ■

Steve Merrett

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Lika smidig som en oljad cylinder	7
SPELBARHET:	En välbekant arkadkänsla	6
LIVSLÄNGD:	Career Mode ger spelet lite djup	6

TOTALT
Det bästa motorcrossspelet. En direkt tillfredsställande spelbarhet balanseras mot Career Mode, vilket ger lite djup till vad som annars känns som ett i mängden av smidiga men ytliga arkadracingspel.

6 AV 10

När då trycker på ○ för att se hur greenen lutar börjar spelet plötsligt se ut som *Populous*.

Tryck ⊗ för att få markören att röra på sig. Tryck ⊗ igen för att stoppa den. Tryck ⊗ en tredje gång för att slå iväg bollen. Tvärr blir det inte mer spännande än så.

GOLF KAN VARA ROLIGARE ÄN SÅ HÄR

Tiger Woods PGA Tour Golf

Leder knappast till att golfgenren får en ny publik

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Electronic Arts
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Golf
DISTRIBUTÖR:	1-2
ANTAL SPELARE:	EA Nordic

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

PRO18 WORLD TOUR GOLF

Man får leta länge för att hitta en bättre simulator än denna.

Tiger Woods är antagligen den bäste golfaren genom tiderna. Han är också orsaken till att golf gått från att vara en tråkig fritidssysselsättning för rika människor i medelåldern till att bli en ung, hipp och Nike-sponsrad sport. Men TV-spelens frälsare är han då rakt inte. Att lägga till hans namn till TV-spel (*Tiger Woods '99* betyg 6/10 i PSM 15, *Tiger Woods 2000* betyg 5/10 i PSM 28) har knappast lett till att golfgenren fått en ny publik.

Tiger Woods PGA Tour Golf är det senaste i raden av spel som forbannats med golfstjarnans namn i titeln. Så fort den första menyn dyker upp får man den där tråkiga känslan av att ha sett allt förut. Du kan välja mellan Career (spela för att kvalificera sig och sedan delta i PGA-touren), Practice, Stroke, Skins, Match och Tournament. Från det ögonblicket är *Tiger Woods PGA Tour Golf* inget annat än alla andra "seriösa" golfsimulatorers dubbelgångare. Och inget av de spelen kommer i närheten av det arkadliknande *Everybody's Golf*.

Spelbarheten kretsar kring att trycka på △, för att få en snabbtitt på banan, och sedan använda den åkande mätaren på botten av skärmen för att bestämma kraften i slaget och hur precist du ska träffa bollen. Så en lyckad runda på banan handlar egentligen bara om att finslipa timingen i att träffa två punkter på mätaren, och att göra mindre justeringar i relation till vinden för att få bollen att hamna på green. Tyvärr är inget av det heller särskilt svårt.

Det hela utspelar sig på ett antal olika banor, till exempel Scottsdale, Poppy Hills och Badlands (helt klart tidernas mest opassande namn på en golfbana), som alla har återskapats med Electronic Arts vanliga precision. Bakgrunderna är trevliga, även om pixlarna kan vara lite för tydliga, och ger banorna den lugna, lantliga atmosfär man kan vänta sig.

Om de nyklippta gräsmattorna och de mäktiga cederträden inte gör dig tillräckligt avslappnad finns det en justerbar atmosfärsmätare att höja och sänka. Men den funkar bara om man tycker att det är atmosfäriskt när bullret från motorvägen låter högre och det kör förbi mängder av lågt flygande jumbojets.

I slutändan, när publikens hånfulla skratt når ens öron efter att du misslyckats med ett slag kan det kännas lite purket. Det enda du vill göra är att ge dig ut bland åskådarna och svinga järnåttan som ett svärd. Det kunde ha gett *Tiger Woods PGA Tour Golf* ett välbehövt bett. ■

Nick Ellis

BETYG

GRAFIK:	Precis under par	6
SPELBARHET:	För enkelt och för tråkigt	5
LIVSLÄNGD:	Fnispenger och tvåspelarlägen håller intresset uppe	7

TOTALT
Tiger Woods PGA Tour Golf är ett mediokert spel. Det erbjuder inget nytt i spelbarhet och är för enkelt att klara. Det är långt ifrån underhållningen man bjuds på i det humoristiska *Everybody's Golf*.

6 AV 10

DISNEYFIGURER SOM GER SIG UT PÅ JAKT EFTER GULD

Gold and Glory The Road to Eldorado

Förgrundsgestalterna i spelet Tulio och Miguel sitter och funderar ut nästa kupp

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	Revolution
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	1
ANTAL SPELARE:	Ubi Soft

Titeln till trots så, *El Dorado* är inte någon dammig såpa från mitten av 80-talet utan det är en Disney-film som nu har blivit PlayStation-spel. Huvudpersonerna heter Tulio och Miguel och de är två kåkfarare som försöker tjäna så mycket som möjligt på att göra så lite som möjligt. Spelet är fullproppat med Full Motion Video-snuttar, och i öppningssekvensen sitter de båda skurkarna och planerar sin resa till El Dorado, och sedan får vi följa de båda i ett klassiskt peka-och-klicka-äventyr.

Dialogen är fattig och handlingen är inte heller den mycket att hurra för. Det är faktiskt så att *El Dorado* är roligt på sina ställen utan att det ska vara det. Kontrollen är komisk i början, men snart blir den bara jobbig och irriterande.

Titeln är en förenklad kopia av spel som *Broken Sword* och lånar ganska friskt från den redan existerande mallen, och precis som vi kunde vänta oss så innehåller det små minispel som sig bör i produktioner av den här sorten.

Den action som faktiskt finns i spelet, trots den enfaldiga artificiella intelligensen, är för fadd för att falla oss i smaken, och spelet blir ingen riktig vuxenunderhållning, men ungarna kanske kan få en rolig kvart. Vem vet... ■

Lee Hall

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Faktiskt helt OK, men karaktärerna rör sig klumpigt	7
SPELBARHET:	Enkelt peka-och-klicka-äventyr. Behöver inte tänka alltför mycket	4
LIVSLÄNGD:	Den meningslösa komiken blir tröttsam efter en ganska kort stund	4

TOTALT
Bra grafik försöker dölja den mediokra spelupplevelse som denna titel bjuder på. Handlingen är ganska skoj egentligen, men du sugs inte in i historien som du kanske gör i andra äventyr.

5 AV 10

HYPE
Nyheter från hela världen

NYHETSBREV
Direkt hem i din e-postlåda

FORUM
Diskutera och debattera

SPELGUIDE
920 konsolspel betygsatta

ONLINE
Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www. **SuperPLAY.net**

DAGS ATT TA PÅ SIG DE BLÅ PLASTBRALLORNA IGEN...

Action Man Destruction X

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	Blitz Games
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	IQ Media
ANTAL SPELARE:	1-2

Gamle örnöga är tillbaka och ska ge sig i kast med ännu en dust med Dr. X, ledaren i den mindre trevliga underjordiska världen.

Precis som i det första *Action Man*-spelet så är detta ett tredjepersons-äventyr som lite liknar *Grand Theft Auto*. Spelets målgrupp är främst barn under 10 år, och Blitz har lyckats hyggligt med spelbarheten trots att det är ett renodlat knattespel.

På varje nivå finns det fyra uppdrag, och för varje uppdrag får du se ännu ett nytt fordon, eller ännu en ny *Action Man*-pryl. Allt som finns i spelet finns med allra största säkerhet också ute i butikerna vid det här laget. Säg den åttaåring som inte bönat och bett om att få den där nya bilen, eller det där nya coola vapnet. Vår plastiga superhjälte jagar efter skurkar, men istället för att ha ihjäl dem, så tar han in dem och håller kvar dem utan att åsamka dem mer skada än nödvändigt.

Jättebra med ett mindre våldsamt spel tycker vi, men dessvärre är spelet alldeles för lätt. Det är i själva verket svårare att misslyckas med ett uppdrag än att klara ett uppdrag. Surt sade räven. Spelet är skojigt men till och med åttaåringarna kommer storögt att undra varför det är så lätt att klara. ■

Nick Ellis

Han är världens mest kända actiondocke med de allra coolaste hjälpmedel man kan tänka sig, från boomeranger och snömobiler till skateboards och balla båtar.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Snyggt ritade leksaker	7
SPELBARHET:	För enkelt, men variationen räddar spelet	6
LIVSLÄNGD:	Lätt avklarat på en dag	3

TOTALT
Spelet är egentligen en enda stor leksaksannons, dock en rolig sådan. Det är spännande och skojigt och alla prylar är faktiskt himla häftiga.

6 AV 10

VÅRA TECKNADE VÄNNER FORTSÄTTER ATT UTFORSKA VÄRLDEN FRÅN SIN TIDSMASKIN

Bugs Bunny And Taz Time Busters

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Artificial Mind And Intelligence
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	3D-äventyr
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

Har ni tänkt på att det är något visst med Snurre Sprätt och tidsresor? Sist vi såg honom i *Lost In Time* så var han strandad i en tidszon där han samlade klockor...Den här gången har han med sig Taz, och du spelar båda figurerna när de flyger fram och tillbaka i tiden och samlar prylar så att de kan laga sin trasiga maskin. Det var den där klumpiga ankan Daffy som hade sönder den. Typiskt fjäderfän.

Här finns fyra eror att upptäcka: Arabian, Viking, Aztec och Transylvanian, och i varje era finns små undersektioner. Tro oss, det är inte helt lätt att hålla ordning på var man är när du flänger omkring och försöker undvika skurkar som vill förhindra din framfart. Spelet innehåller en hel drös minispel där du kan samla in de nödvändigheter som krävs för att komma vidare till nästa era.

Titeln erbjuder inte en hejdundrande utmaning i sig, men det är ett bra spel trots detta. Den största minuspoängen delas ut till den ursopiga Look-funktionen som man blir irriterad på från första stund och man lyckas aldrig få någon fason på den. Förutom den så är spelet alltså riktigt bra och kul. Perfekt för en bakfyllesöndag med pizza och läsk. ■

Nick Ellis

De här aztekerna är inga basketproffs precis. Indianer har aldrig haft något riktigt bollsinne.

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

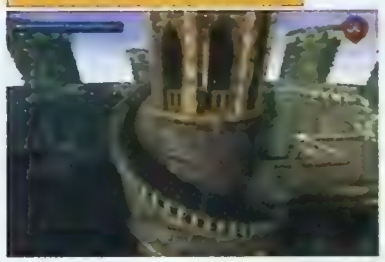
GRAFIK:	Inget oväntat. Som i en tecknad film ungefär	6
SPELBARHET:	De små minispelen räddar titeln från att bli monoton	7
LIVSLÄNGD:	Håller kanske längre än väntat	7

TOTALT
Det är helkul att man ska spela båda karaktärerna eftersom de är så pass olika. Spelet blir klart mer intressant så här.

7 AV 10

USCH OCH FY!

Tunguska Legend of Faith



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Project Two Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	3D-äventyr
DISTRIBUTÖR:	K.E. Media
ANTAL SPELARE:	1

Vissa spel har helt enkelt ingen själ. Man frågar sig stilla varför spelet har gjorts, vem som gjort spelet, hur människan i fråga har gjort spelet... Man vaknar mitt i natten, svettig, hjärtat klappar i 180 och man vaknade av att ett skrik och du upptäcker att det är du som skriker: "VARFÖÖÖÖR!!??"

Okej, lite överdrivet kanske, men det finns faktiskt spel som är så här dåliga. I *Tunguska* spelar du en übermuskulös snubbe med hästsvans (jodå, börjar bra), och det hela går ut på att du ska ta dig igenom en stor håla. Du slåss med personer i överdimensionerade rum samtidigt som du försöker att undvika dödsfällor.

Att kalla kontrollerna för kontroller är inte bara missvisande, utan en skymf! Nödvändiga manövrar blir onödigt svåra på grund av den undermåliga kontrollen. Kamerorna verkar vara placerade så att man skall få gissa sig till vad som händer eftersom det är komplett omöjligt att se vad prickarna i fjärran skall föreställa.

Det här spelet är faktiskt så dåligt att vem som helst, och då menar vi verkligen *vem som helst*, skulle kunna se att spelet är föga imponerande. Undvik! ■

Kieron Gillen

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

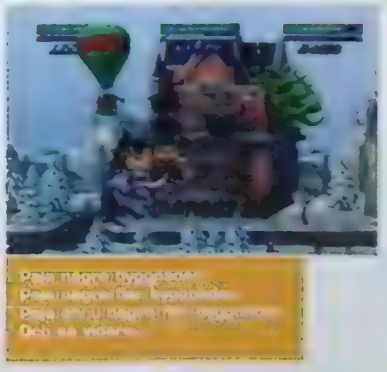
GRAFIK:	Dåligt renderade bakgrunder. Fula karaktärer	3
SPELBARHET:	Horribla misstag över hela spelet	2
LIVSLÄNGD:	Det är inte svårt och kul, utan bara svårt i onödan	3

TOTALT
Ungefär lika kul som att festa med döingar. Förresten undrar vi om det inte är så att det är döingarna som har gjort hela spelet. Hmm, tål att tänkas på.

2 AV 10

ÅLDRAS MED STIL...ICKE

Rampage Through Time



FAKTARUTA

UTGIVARE:	Midway
UTVECKLARE:	Avalanche Software
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1-2

Trots att det här spelet hade en viss status på 80-talet, så finns det väl få spelare som ser tillbaka på spektaklet med annat än en känsla av apati. Det finns en tid och plats för allt, Midway. *Rampage Through Time* är inget vi inte skulle klarat oss utan.

Rampage Through Time är stöpt ur samma form som *Rampage World Tour*, men i den nyare titeln är det gigantiska monster som är huvudpersonerna och de stakar ut sin egen stig genom flera historiska epoker. Wild West, Medieval och World War 2 är några smakprov, och det här låter väl inte helt fel? De första minuterna är relativt OK, men när du inser att det inte blir roligare än så under 60 nivåer, så tappar du lätt modet.

Det finns typ 20 banor där du kan fajta till dig bonuspoäng, men inte ens det är särskilt kul. Om du inte vinner utmaningen så är spelet över. Vi förstår inte varför spelet finns över huvud taget, och vi kan nog inte rekommendera någon alls att köpa det. ■

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Trist, ful 2D	2
SPELBARHET:	Ingen variation att tala om och pinsamt lik sin tidiga föregångare	3
LIVSLÄNGD:	Ohyggligt många nivåer, men alla ser ju likadana ut!	2

TOTALT
Ju mer du får av något du gillar, desto tristare blir det efter ett tag. Inte sant? Du vet väl hur det känns efter en blöt natt på stan? Spelet må ha funkat för ett sekel sedan, nu är det bara sorgligt.

3 AV 10

Efterfrågat

VI FÅR MÅNGA FÖRFRÅGNINGAR EFTER TIPS FRÅN ER LÄSARE. HÅLL TILLGODO MED DESSA UTVALDA TIPS, LÄR DIG BLAND ANNAT HUR DU GÖR MÅL I *FIFA 2001* ELLER HUR DU FIXAR EN FIN ÅKER I *HARVEST MOON: BACK TO NATURE*.

HUR MAN FÅR IN EN FOT I *FIFA 2001*

Du kanske har märkt att det är svårare att göra mål i den här *FIFA*-versionen än i de tidigare. Nåväl, vi har klurat och finurlat, så om du provar den här manövern så skall det förhoppningsvis gå bra. Skicka iväg bollen till en ytterfältare och spring mot hörnflaggan, använd L1 eller L2 för att undvika försvararna. När du är framme vid målområdet så skickar du iväg bollen med R2 och hoppas på att det finns en lagkamrat framför mål. För att denne lagkamrat skall utföra en fantastisk luftparad så trycker du ◎ två gånger samtidigt som du trycker bakåt på styrkorset. Ett annat trick är att göra precis som ovan tills du är framme vid målområdet, då du istället styr mot målet med styrkorset och trycker och håller ner ◎.

HUR DU SÅR VAD DU SKÖRDAT HARVEST MOON: BACK TO NATURE

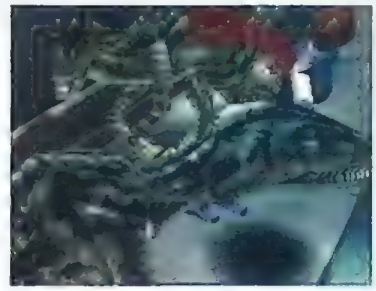
I det här något lustiga rollspelet så får du lära dig det hårda livet på landet. Det första året är du tvungen att koncentrera dig på att tjäna ihop en massa pengar. För att få ihop pengar så måste du till marknaden och köpa säd, och för att köpa säd så behöver du cash. Gör så här: gå till gruvan som ligger i berget bakom källan och gräv efter mineraler som du sedan kan sälja. Nu är det så dags att börja så marken, och för att kunna göra det så måste marken vara jämn och fin, så "städa" om det behövs. När du har satt säden i marken så måste du vattna varje dag för att det skall falla väl ut. Det är ofantligt jobbigt att sköta allting helt ensam, så vårt tips är att du beger dig till kyrkan bakom skogen och hämtar hjälp. Ge dina hjälpredor några presenter då och då så att de snällt jobbar vidare.

HUR DU VINSCHAR DIG TILL SEGER ARMY MEN: AIR ATTACK

Att endast lita till vapen för att överlista Tan Troops i *Air Attack* är inte bara lite dumt, utan helidiotiskt. Det finns mer att tillgå. Det finns en hel del andra saker att tillgå som ligger och skräpar, och för att få upp dem så kan använder du vinschen på din helikopter. För att sänka ner vinschen så trycker du ◎ och lägger dig så nära föremålet i fråga som möjligt.

De största föremålen är de bästa. Försök att få tag i frisbees eller hattar eller annat som du kanske inte tror är särskilt bra. När du har fått med dig det önskade föremålet så flyger du mot närmaste Tan-post, och just innan du når posten, så släpper du iväg ditt hemliga vapen med hjälp av ◎. Voila! Fienden är förvånade och tillika oskadliggjorda för den här gången.

HUR DU MOSAR EN JÄTTEÖDLA DINO CRISIS 2



Dinosaurier har faktiskt personlighet och du måste vara noga med att behandla ödlorna på rätt sätt. Rätt sätt för dig, vill säga, eftersom ödlorna kommer att fara illa. Nåväl, det är jaga eller jagas, inget utrymme för sentimentalt dravel. På banorna finns Dino Files, och i dem står det precis hur du skall gå till väga för att göra det så lätt för dig som möjligt. Använd ⊗ när du letar efter de små blå skivorna eftersom några av dem är gömda. Något som är genomgående för vilken dinosaurie du än möter, är i alla fall att du skall placera dig i mitten av skärmen, då får du nämligen större plats på dig att reagera. Använd L2 för att rotera 180 grader. Innan du väljer vart du skall ta vägen härnäst så bör du lyssna noga efter ljudet av dinosauriefötter. Vi vill ju inte att du blir ödlemat.

TEKKEN 3

Fajtas som Panda
Markera Kuma på Character selection screen och tryck ⊗ eller ◎

Fajtas som Tiger
Avsluta spelet med 18 karaktärer. Markera sedan Kelly på Character selection screen och tryck sedan Start.

Fajtas som Doctor Boskonovitch
Spela igenom Tekken Force Mode fyra gånger. Vinn över Doctor B, och vips så hamnar han på din Character selection screen.

Fajtas som Gon
Spela igenom Arcade Mode som Doctor B. Välj sedan Arcade Mode och tryck med styrkorset på någon av sidorna av Character selection screen. Alternativet är att spöa Gon i Ball Mode eller Survival eller Force Mode tills du vinner och skriv slutligen in **GON**

Theatre Mode
Lås upp alla karaktärer inklusive Panda, Tiger, Doctor Boskonovitch och Gon för att få tillgång till hela Theatre Mode.

Spela in och spela upp Combo
Välj Practice Mode och välj Freestyle. Tryck L1+L2+R1+R2 på Freestylemenyn. Tryck ↓+Select för att spela in eller spela upp Combo.

BUST A MOVE 4

Extra karaktärer
Tryck →→△←← i Main Screen.

Tarot
Tryck ↑△↓△↑ i Main Screen
Gå till Options Screen och här borde du nu se något som heter Tarot Reading.

Talk Demo
Tryck
◎↑←↓→↑◎↓←↑→↓◎
på Title Screen.

En ny värld
Tryck △←→←△
på Title Screen.

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

SONY HOTLINE: 0719-310 311(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08-594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 08-604 48 48 (Vardagar 9.30–17.30)

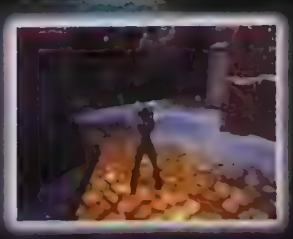
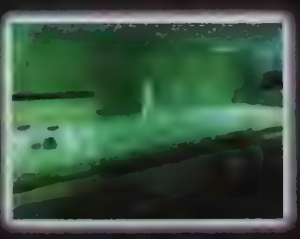
WENDROS SUPPORT: 08-605 36 11(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT: Enbart per mail: hotmail@jackofallgames.dk

THE NEW ADVENTURES OF LARA CROFT

TOMB RAIDER CHRONICLES

THE UNTOLD STORIES

CORE EIDOS

www.tombraider.com

Tomb Raider Chronicles & Lara Croft © & TM Core Design Limited 2001.
© & Published by Eidos Interactive Limited 2001. All Rights Reserved.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Dreamcast PC CD-ROM PlayStation

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till. Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. E-post som innehåller bifogade filer åker direkt i papperskorgen.

DEBATTEN GÅR VIDARE

Tack för en bra tidning.
Jag läste i en gammal PSM-tidning (kommer ej ihåg numret) att det finns många som bränner spel bara för att originalspelen är så dyra. Jag kan hålla med om att dom är dyra, men bara för att dom är dyra så blir det inte lagligt att köpa brända spel. Eftersom ganska många köper brända spel så måste speltillverkarna höja sina priser för att kunna ha råd med att göra nya spel. Så då är det ju ni som har brända spel som är orsaken till de höga priserna.
Många av er som har piratkopior har både PlayStation, dator och kanske någon spelmaskin till. Så om ni vill köpa ett eller flera spel i månaden till de olika maskinerna så blir det genast mycket dyrt. Så om ni vill få ner dom kostnaderna (utan att köpa kopior) är det bästa sättet att bara koncentrera sig på en maskin, och köpa originalspel till den maskinen.

Kevin

Hej Kevin
Det finns nog inte så mycket att tillägga här, piratkopiering förstör för alla som är intresserade av spel.
Redaktionen har en fråga till er läsare: Vad är viktigast, kvalitet eller kvantitet?

Red

LÅNGA BREV

Hej Svenska PlayStation-Magasinet.
Ni är den bästa PlayStation-tidningen jag vet, annars hade jag inte prenumererat sedan nummer 1.
Nu till mina frågor.
De flesta som skriver in till er är ju ute efter ratt och pedaler och månadens spel. Då undrar jag varför man måste skriva ett långt brev för att få månadens spel, ratt och pedalerna? För jag vill också få det självklart. Men jag tänker inte skriva ett aslångt brev för att få det. Jag har skrivit in till er flera gånger tidigare men jag har aldrig ens kommit med i tidningen. Jag skulle bli dödsglad om jag fick månadens spel, ratt och pedalerna.
Min andra fråga är varför PlayStation2 är så dyr? Först skulle den kosta 3500 kronor och sen 4500 kronor. Jag tycker att det är alldeles för dyrt. Varför är det så?
Min sista fråga är om det är värt att köpa *Silent Hill*? Är det bra? Snälla PlayStation-Magasinet, dessa frågor vill jag ha svar på! Och helst månadens spel, ratt och pedalerna.

Stephan

Hej Stephan!
Det är inte längden på breven som vi går efter när vi väljer månadens brev, utan det är innehållet. Ett intressant brev, kort eller långt, har alltid chans att bli månadens brev.
Många läsare skriver och tycker att PlayStation2 är för dyr och undrar om den kommer att bli billigare, och i så fall när. Att maskinen är dyr kan vi på redaktionen hålla med om, kanske kan mervärdet som DVD-mojligheten ger vara en liten tröst. Anledningen till att PlayStation2 kostar så mycket beror dels på det pris som Sony vill ha och dels på de kostnader som tillkommer genom tull och moms när maskinen förs in i Sverige.
Gillar du skräck så är ju *Silent Hill* en klassiker, men det stående tipset om man är osäker på ett spel är att hyra och testa, eller ännu bättre: låna av en kompis.

Red

INTE BARA FINAL FANTASY!

Hej PSM!
Vi är två killar som har lite kritik.
Nästan varje månad har ni insändare om *Final Fantasy*, varför?
Det är inte alla som gillar *Final Fantasy!*
Tänk om ni bara skulle ta med våra favoritspel varje månad, det skulle inte bli så roligt för alla *Final Fantasy*-fans!
Tänk på det!
Och en sak till: *Crash Bandicoot* suger!
Om man blir nuddad av ett djur så dör man, men att ramla ner 50 meter dör man inte av!
Själva så gillar vi *Dave Mirra BMX* och *Tony Hawk 2*!
Och byt redaktör!
Men ni gör en bra tidning förutom insändarna och redaktören!
Mvh

Tony och Dave

Hej Tony och Dave!
Visst har ni rätt i att alla inte gillar *Final Fantasy*, men det finns också väldigt många som tycker att *Final Fantasy* är den bästa spelserien som någonsin gjorts. Följaktligen så får vi många insändare angående detta.
I detta nummer så är er insändare den enda som handlar om *Final Fantasy*, alla fans kan istället glädjas åt framsidan och vår stora recension med början på sidan 44.
Smaken är som baken, *Crash Bandicoot* var nog inte menat att vara ett hyperrealistiskt spel.
Angående redaktören så hade vi dock onskat att ni hade formulerat er lite mer utforligt men bläddra gärna tillbaka till sidan 3 och gläds eller förfasas.

Red

NINTENDO-REKLAM

Hej redaktionen.
Varje gång jag köper Sveriges Officiella PlayStation-Tidning blir jag lite besviken, nämligen för att den inte är lika stor och tjock som Englands Officiella PlayStation-Tidning, jag bara undrar varför?
Nog sagt om det. En annan sak som jag stör mig på är att ni har reklam för Nintendo, varför skulle ni vilja ha era motståndares reklam med i en OFFICIELL PSX-tidning? Då går kanske någon ut och köper en Nintendo 64 eller ett spel för deras Nintendo 64 istället för ett PlayStation-spel eller en PlayStation2.
Men det är en sak som gör mig jättegladnär jag tittar i er tidning och det är era stora PlayStation2-recensioner.
Jag undrar om ni ska fortsätta med PS1-demo eller om ni ska ha PS2-demo eller båda.
Alla PS2-fans som vill läsa mer recensioner ska gå till: www.ps2faction.com men om ni älskar filmer från PS2-filmer så MÅSTE ni gå till: www.ugo.com där kan man titta på filmer från *Metal Gear Solid: Sons of Liberty*, *Tekken Tag Tournament*, *Gran Turismo 3*, *Dead or Alive 2*, *Kessen* och *Armoured Core 2* och jättemånga fler.
En sista fråga: har ni några fusk till *Driver 2* och ungefär när kommer *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* och *Driver 3* ut på marknaden?
Mvh

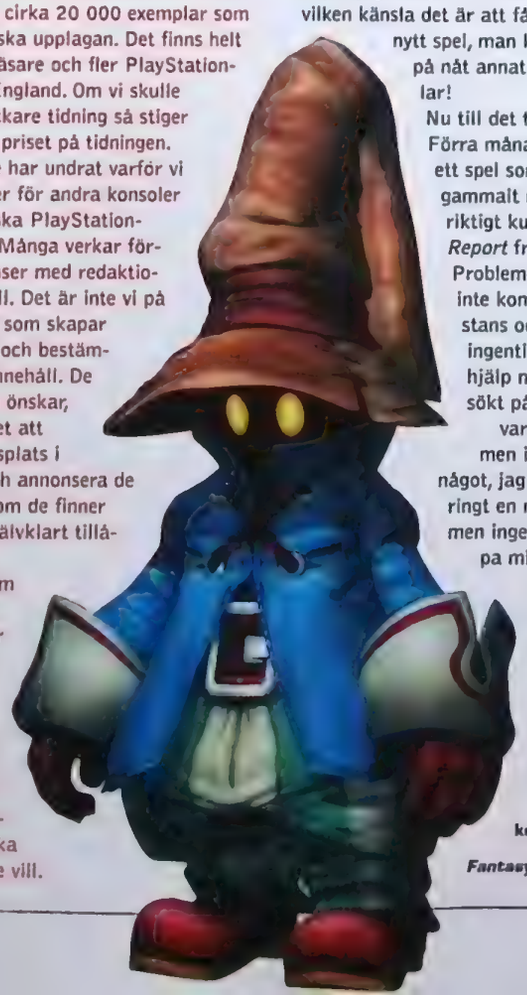
Tønner

Hej Tanner!
Anledningen till att den engelska tidningen är tjockare än den svenska är att den engelska tidningen har en upplaga på cirka 350 000 exemplar i jämförelse med cirka 20 000 exemplar som är den svenska upplagan. Det finns helt enkelt fler läsare och fler PlayStation-konsoler i England. Om vi skulle göra en tjockare tidning så stiger tyvärr även priset på tidningen.
Flera läsare har undrat varför vi har annonser för andra konsoler med i Svenska PlayStation-Magasinet. Många verkar förväxla annonser med redaktionellt innehåll. Det är inte vi på redaktionen som skapar annonserna och bestämmer deras innehåll. De företag som önskar, har möjlighet att köpa annonsplats i tidningen och annonsera de produkter som de finner lämpliga. Självklart tillåter vi inte annonser som innehåller olagligt eller stötande material, annars är det fritt fram för annonsörerna att marknadsföra vilka produkter de vill.
Det skall också understrykas att de budskap och påståenden som uttrycks i annonserna inte har något med redaktionens åsikter att göra.
PlayStation-demoskivan kommer att finnas kvar, det är dock oklart om eller när en PlayStation2-skiva kommer att medfölja.
Gällande *Driver 3* så vet vi inte ens om Reflections planerar att göra ett tredje spel, du får hålla tillgodo med den nyss utkomna tvåan. Håll också utkik efter *Driver 2*-fusk på våra tipssidor.
Metal Gear Solid 2 beräknas att komma i slutet av året, så ni får vänta tålmodigt.

Red

HEMLIGT SPEL

Tjena
Snälla PSM ta upp det här brevet, snälla hjälp mig!
Tack för en riktigt grym tidning, lite beröm skadar ju inte!
Men nu är det så att jag har prenumererat på er tidning i ett år och det har varit lika spännande varje gång jag har fått den i brevlådan,
Men jag blev orolig nu när jag fick det nya prenumerationsbrevet och jag vet att jag inte är ensam om detta.
Kommer tidningen bara att handla om PlayStation2?
Jag vill verkligen ha en PlayStation2 men jag kommer inte att ha råd med den förrän kanske nästa år. Just nu köper jag ett spel i månaden och fatta vilken känsla det är att få spela ett helt nytt spel, man kan inte tänka på nåt annat när man spelar!
Nu till det tragiska:
Förra månaden köpte jag ett spel som är väldigt gammalt men som såg riktigt kul ut; *The Last Report* från Microids.
Problemet är att jag inte kommer någonstans och jag fattar ingenting, snälla nån hjälp mig! Jag har sökt på nätet på varenda sida men inte hittat något, jag har också ringt en massa hotlines men ingen kunde hjälpa mig. Spelet kostade 400 kro-



Lika omtyckt som hatad? Vi tror i alla fall att det är många som kommer att uppskatta *Final Fantasy IX*:s ankomst.

nor så snälla säg inte att jag har köpt fel spel.
Till alla er som bränner spel, fattar ni inte att ju mer ni bränner desto mindre originalspel säljs och då tillverkas det ju inte lika många. Ni förstör ju för oss som vill spela lagligt era dumma jävlar! Ursäkta språket, men jag blir bara så förbannad.
Sen är det något fel på mina minneskort, allt jag sparar försvinner hela tiden och då är det bara att spela om allt igen. Vad är det som är fel?
Mvh
Hagnus

Tjena Magnus!
Tack för berömmet! Det är alltid kul med brev från nöjda läsare.
Du och alla andra läsare behöver absolut inte oroa er över att tidningen bara kommer att innehålla PlayStation2-material. Vi kommer att fortsätta med en lagom blandning av båda konsolerna, det kommer att finnas något för alla i tidningen.
Vi måste tyvärr göra dig besviken angående spelet *The Last Report*, ingen på redaktionen har hört talas om detta spel och det enda vi har hittat på nätet ar arga recensioner och spellösningar på tyska! Inte ens på Microids hemsida finns någon information om spelet.
Ett litet tips är att, om möjligt, hyra eller låna spelet innan man köper.
Du har all rätt att vara arg på spelpiraterna, det är synd att alla inte kan uppvisa samma karaktär och köpa originalspel även fast det kan kännas dyrt.
Om du har problem med dina minneskort skall du gå tillbaka till stället där du har köpt dom och kräva att få nya.
Red

UNDRAR MYCKET

Jag undrar om ni de allvetande på PSM vet var man kan skicka in sina förslag till olika spel, om ni vet det så skulle jag bli överförtjust.
Jag har också ett litet förslag till hur ni kan hjälpa alla (mig) köpsugna där ute i Sverige (världen), jag tycker att ni kan lägga in en liten spalt i varje tidning om vilka spel som är bäst inom varje genre just nu (DVS när den trycks). Det skulle vara väldigt bra om ni också lade in en liten notis i stil med "oldies but goldies". Så man vet om man ska köpa det där gamla spelet eller om man ska köpa det andra som är lite nyare och lite bättre inom grafiken men som inte har någon bra story. Så i sammanfattning menar jag så här: lägg in en "sida" med "oldies", och en spalt om vilka som är bäst just nu. Och sist men inte minst, ett litet svar på min fråga om spelidén.

Tack på förhand
Kim Åkerlid

Hej Kim!
Om man tror sig sitta på en idé som kan bli nästa spelklassiker skall man vända sig till en spelutvecklare. Då kanske ni undrar: var hittar man adressen till en sådan då? Har man tillgång till internet så är det enkelt, börja med att ta en titt på den här sidan: http://games.ign.com/developers.html, där finns en lång lista över spelutvecklare.
Har du inte tillgång till internet så kan du ta en titt i infohäftet till ditt favoritspel, där brukar det oftast finnas en adress till utgivaren eller utvecklaren.
Tänk på att vara saklig och att använda ett bra språk när ni skriver till företag, annars är chansen stor att ert brev hamnar i papperskorgen.
Jag tror att det är fler läsare som skulle uppskatta ett index över recenserade spel med betyg och omdöme. Det är en bra idé, men problemet är att det skulle ta för mycket plats i tidningen.
Angående en lista över de spel som är bäst just nu så får vi besvära er med att läsa våra recensioner.
Red

FRÅGOR OCH SVAR

Hej PSM!
Tack för en tidning i världsklass!
Jag har några frågor som jag har gått och tänkt på.
❶ Spelar ni på några andra konsoler än PlayStation?
❷ Jag har sett på internet att *Carmageddon* till PlayStation är samma som 2:an till PC. Stämmer detta.
❸ Har ni någon sida på internet? I så fall vilken adress har den?
❹ Vet ni när *Digimon World* kommer till Sverige?
❺ Kan ni ta med affischer i er tidning? Jag är säker på att många andra skulle uppskatta det.
❻ Kommer ni fortfarande att ha PSM vid denna tid nästa år? Kommer ni att ha en PlayStation2 demoskiva istället då?
❼ Vilket är det sämsta spelet ni på redaktionen har spelat?
❽ Vilket spel skulle du helst vilja se som film, Red?
Ha det bra!
Mvh
M1

Hej M1!
❶ Jodå, visst spelar vi andra konsoler än PlayStation här på redaktionen. Men det är ju klart, det blir ju mest PlayStation och PlayStation2.
❷ Visst har spelen likheter men det är två iloka spel. *Carmageddon* till PlayStation påminner mer om *Carmageddon 1* till PC.
❸ Vi håller på med att planera en ny hemsida för Svenska PlayStation-Magasinet. Adressen till den kommer att vara www.medstroms.se sen är det bara att klicka sig fram.
❹ *Digimon World* beräknas att komma till Sverige i mars.
❺ Flera läsare har uttryckt önskan om affischer i tidningen så det är något som vi kommer att undersöka.
❻ Det får framtiden utvisa.
❼ Svår fråga, det finns ju tyvärr så många dåliga spel så det är nästan omöjligt att välja ut det spel som är samst.
❽ Många spel som har potential att lyckas som film är ju redan på väg hit; *Tomb Raider*, *Final Fantasy* och *Resident Evil*. Personligen så ser jag mest fram emot att få se *Resident Evil* på vita duken. *Duke Nukem* eller *Quake* skulle ju också kunna bli riktiga actionrökare. Eller varför inte filmatisera den gamla klassikern *Myst*.
Red

MÅNADENS BREV

SPELBEROENDE

Hej!
Sitter just nu och beskådar min lilla grå maskin som genom åren har skänkt mig så många spännande, roliga, utmanande och inte minst frustrerande stunder. Alla har vi våra egna favoritspel som vi gärna ägnar tid åt när regnet öser ned i det svenska vintermörkret.
Lagom till jul så anländer vår nya kelgris, PlayStation2, till många av våra hem.
Jag hör till den stora skaran som har väntat på detta sedan den stund då Sony tillkännagav att det skulle komma en uppföljare till PlayStation, och jag kommer definitivt att köpa mig en konsol inom en snar framtid.
Man jag vill höja ett varningens finger. Eftersom dessa konsoler kommer att innehålla en enorm prestanda med en fantastisk potential så innebär ju det också att vi konsumenter kommer att erbjudas spel som vi idag inte kan föreställa oss. Faran med detta kan bli att det i spelen kommer att finnas världar långt mer lockande än det verkliga livet.
Det ska vara roligt och intressant att spela men det får inte bli en flykt från vår verkliga tillvaro så till den milda grad att vi utvecklar ett spelberoende.
Vi måste vara på vår vakt och se till att vi inte börjar att prioritera bort vårt sociala liv till förmån till något som egentligen inte har något värde.
Man ska inte leva för att köpa alla dessa spel och konsoler.
Dom får aldrig bli målet för hela vår uppmärksamhet. Det finns saker som är viktigare.
Tack för att ni gör en toppenbra tidning.
Mvh
Don

Hej Don!
Tänkvärda ord. Spelens värld har fängslat och fascinerat även långt innan PlayStation2 och andra superkonsoler dök upp. Bland de lite äldre läsarna så finns det säkert de som har spenderat åtskilliga dygn med till exempel *Drakar och Demoner*. Tiden går väl aldrig så snabbt som när man sitter med ett riktigt bra spel.
Folk har i alla tider sökt verklighetsflykt genom olika former av underhållning, och det i sig är ju inte fel. Det är, som du säger i ditt brev, när verklighetsflykten blir till ett beroende och påverkar det sociala livet, hälsan, ekonomin och kanske även yrkeslivet som flykten blir till någoting negativt.
Man behöver ju dock inte vara en enstoring bara för att man gillar att spela, tvärtom så kan spel vara en väldigt social sysselsättning om man samlar ett gäng kompisar och kopplar in multitappen.
Vi tackar Don för hans varning och uppmanar våra läsare att iakttaga måttlighet och att spela med förnuft! ;)
Red

Don får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

MÅNADENS CD

Den här månaden är det de tecknade figurerna som tagit över skivan.

Vi bjuder på hela åtta spelbara demos och några urbra videos också. Bland annat får ni se en spännande snutt ur *Tomb Raider: Chronicles* inklusive biotrailern. Bland våra spelbara demos hittar ni *Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs and Taz, Frogger, Asterix* och några andra. Jaha... det är väl bara att sätta igång då. Ha så kul!

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?
Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Chicken Run

■ UTGIVARE:	Eidos
■ GENRE:	3D-äventyr
■ DEMOTYP	Spelbar

Din uppgift är att guida Ginger, den modigaste hönan i mannaminne, genom en massa farligheter i trädgården och sedermera ut i vida världen.

Det är en hel del smygande i spelet och du måste akta dig för idel farliga saker. Det finns bland annat ganska rejält arga hundar i trädgården. Om du råkar komma över några skott, så använd dem för Guds skull så att byrackorna blir distraherade för en stund. Sedan är det bara att springa för allt vad fjädrarna håller.

Du har två huvuduppgifter som måste lösas för att få ut Ginger. För det första måste du samla ihop de nödvändiga verktygen så att du kan ta dig ut från trädgården och för det andra ska du hitta fyrverkerier och tändstickor.

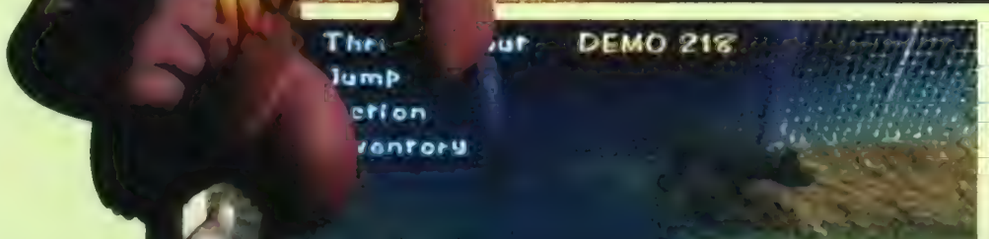
När du har samlat ihop tillräckligt med saker så får du spela ett minispel där du får hjälpa de andra hönsen att fly genom att sätta fast dem på varsin raket och skjuta ut dem i frihet. Det är inte det allra lättaste, så tålamod och att ha tungan rätt i mun är klart nödvändigt. Om du klarar av det här på ett bra sätt, så blir du hyllad som hjälte, men om du misslyckas så grillas du. Bokstavligen.

■ **Kontroller**

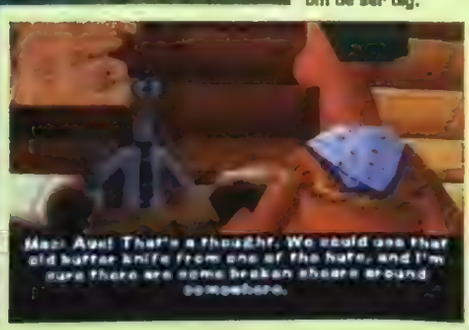
⊗	Hoppa
□	Actionknapp
△	Visa Föremål
○	Kasta skott
L1 L2	Rotera

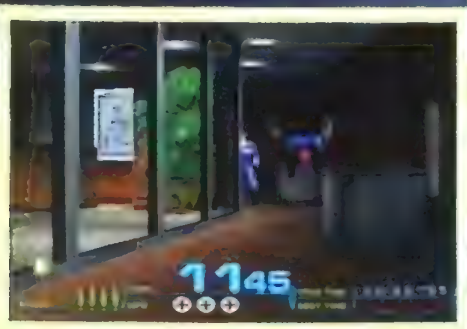
■ **Övriga Inslag**
Fullversionen av spelet är välgjort och har fångat spänningen från filmen. En skön kombination mellan plattformsäventyr med smygande, gåtlösning, videoklipp, minispel och bossar.

■ **Ytterligare information**
Vi kollade in *Chicken Run* grundligt i förra numret.



Du börjar ditt uppdrag inne i hönshuset. Håll sedan för allt i världen utkik efter hundarna när du smyger dig över trädgården. De smaskar i sig dig levande om de ser dig.





Det är svårt att ta en vuxen man med shorts på allvar, vi vet, men för din egen skull bör du nog göra det.

Time Crisis: Project Titan

UTGIVARE:	Scee
GENRE:	Shoot 'em up
DEMOTYP	Spelbar

Nu är det ganska längesedan som *Time Crisis* gjorde debut på PlayStation (närmare bestämt tre år sedan), och ända sedan dess har vi väntat på helspänn med laddade vapen. Tiden har äntligen kommit, det är dags att damma av den gamla 45:an. Nåväl, det går lika bra att damma av kontrollen om du inte har något riktigt vapen.

Din uppgift är enkel: du ska skjuta fulingarna och komma därifrån utan att skada dig. För att lyckas med detta får du vara snabb som attan och inte tveka att kasta dig ner på marken om du måste.

Kontroller

↑↓←→ Flytta markören/sikta
△ Ducka/ladda om
⊗ Skjut
Med ljuspistol:
Skjut bredvid skärmen Ladda om

Övriga inslag

Fullversionen skiljer sig väldigt lite från sin föregångare. Till skillnad från många andra liknande spel som mest går ut på att skjuta hejvilt, så är *Project Titan* mer smygarspel. Du kan gömma dig bakom det mesta som finns på banorna i spelet. Kul tycker vi. Som vanligt är fienden skoningslös, så det gäller att vara alert och hela tiden ha ögon i nacken.

Den största skillnaden är att den här gången är det du som har kontrollen i spelet och med det följer ansvar. Svårare att skylla på andra när det går fel alltså.

Taz kämpar tillsammans med Snurre för att hitta tillbaka till sin egen tid.

Bugs And Taz Time Busters

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	3D Plattformsspel
DEMOTYP	Spelbar

Senaste tillskottet från Warner Bros kastar dig rakt in i den galna värld som bebos av Snurre och Taz, den tasmanske djävulen. Vår demo ger dig ett smakprov på ett ganska ovanligt plattformsspel.

Utmaningen ligger i att guida killarna genom Granwich. Låter det krångligt redan nu? Oroa dig inte, du får hjälp på vägen, vi lovar. Du får också spela lite Pelota och prova på magdans...

Kontroller

△ Actionknapp
⊗ Hoppa
○ Gå/Earcopter
□ Attackera
L1 Byt mellan Snurre och Taz
L2 Kalla på den andre karaktären
L1 R1 Roterar kamera

Övriga inslag

Om du köper spelet ute i butiken så får du träffa annu fler av dina favvofigurer och laja på massor av banor.

Ytterligare information

För att få veta mer om det så kan du läsa vår recension i detta nummer på sidan 64.

Asterix

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Strategi
DEMOTYP	Spelbar

Nu kanske du blir förvirrad av att den här demon dyker upp helt plötsligt. Vi blev också lite konfunderade eftersom vi recenserade spelet för lääääänge sedan. Spelet har inte synts till sedan dess, så vi tog för givet att man hade slopat alla idéer om att det skulle få komma ut på marknaden över huvud taget, men tji fick vi. Så här är det, och det ser faktiskt bättre ut än sist. I demon får du chansen att lära känna den lille gallen bättre och så får du ju ett smakprov på spelet som har tagit längre än Eiffeltornet att göra.

Så, du tar lite Getafix, druidens trolldryck, och sedan beger du dig tillsammans med dina trupper till den närliggande romerska byn. Om du är riktigt skicklig så kanske ni lyckas ta över makten från självaste Caesar.

■ Kontroller

↑↓←→ Flytta markören
⊗ Välja
△ Ångra val

■ Övriga Inslag

Spelet är en strategisk historia och inte helt olikt sällskapsspelet *Risk*. Du får också visa upp hur duktig du är på att slåss, leta mynt och spela flera roliga 3D-minispel.

Det är inte det lättaste att ta över Europa. Ta det bara lugnt, gör upp en plan som håller i alla lägen.

Frogger

UTGIVARE:	Hasbro
GENRE:	Arkadspel
DEMOTYP	Spelbar

Det var ett tag sedan som *Frogger* kom till PlayStation och det var ännu längre tid sedan som *Frogger* kom till spelhallarna. Hasbro kände att de var dags för dem att ta lite ansvar för små och stora barns historiekunskaper. Din uppgift i spelet är att rädda bebisgrodorna som ligger utspridda i trädgården, och hur konstigt det än må låta, så gillar inte grodorna vatten. Detta betyder att du måste ta näckrosblad och krokodiler till hjälp så att grodorna inte blir blöta om fötterna.

Du måste också se upp för gräsklippare, bin och andra farligheter, men i demon finns ett extra liv om du skulle köra fast. Tryck ◎ för att skicka ut en radarsignal och lokalisera grodorna. Om du skulle bli småhungrig under spelets gång så trycker du ◎ så skickar du ut tungan och förhoppningsvis får du tag på en liten fluga.

■ Kontroller

◎ Skicka iväg en radarsignal och letar upp grodbebisarna
⊗ Superhopp
◎ Skicka ut tungan

■ Övriga Inslag

Den här versionen är något mer komplex än föregångaren och den innehåller också långt mer.

■ Ytterligare information

Just när man trodde att det var slut för grodornas del så kommer de tillbaka, grönare än någonsin.

Vi tackar Hasbro allra ödmjukast för att de förser oss med kultur och historia. Tack för det Hasbro.

Cricket 2000

UTGIVARE:	EA
GENRE:	Sport
DEMOTYP	Spelbar

Jo, jo, vi vet. Det var ganska längesedan spelet kom, men det är många som har bett oss om en demo, så varsågoda! I demon får du spela den tuffaste matchen av dem alla: matchen mellan England och Australien.

■ Kontroller

Slå:

↑↓←→ Flytta slagmannen/ byt slagvinkel
◎ Powershot
⊗ Slå/spring

Kasta:

↑ Returnera bollen till grindvakten (wicket keeper)
↓ Kastare
⊗ Kasta

■ Övriga Inslag

I fullversionen bjuds det på kommentarer från Richie Benaud och David Gower, alla stora banor, World Cup och mycket annat.

■ Ytterligare information

Om du vill veta mer om *Cricket 2000*, kolla hemsidan: www.easportscricket.com

Läder mot trä... aahhh. Låter det inte härligt? Sedan att ingen fattar reglerna, det är en annan sak.

Ms Pac-Man

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Arkad
DEMOTYP	Spelbar

Näst efter Lara så är väl ändå *Ms Pac-Man* vår favorittjej från TV-spelsvärlden. Spelet vet du väl vad det går ut på vid det här laget? Du använder din radar för att leta upp prickarna och ger dig in i labyrinten och plockar så mycket prickar och så många frukter som du bara kan utan att komma i kontakt med de fula spökena.

Vår aktade Professor Pac finns på plats för att förklara vad alla de nya prylarna i spelet är till för.

Kontroller

⊗ Zooma ut
△ Zooma

Övriga Inslag

Det riktiga spelet innehåller oräkneliga spökfyllda labyrinter.

Ytterligare information

I nästa nummer kan du läsa vår recension.

Och vi går till höger... till vänster. Och så till höger igen.

Re-Volt 2

UTGIVARE:	Acclaim
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Många känner nog igen spelet som *R/C Revenge* och det hela går ut på att köra omkring på olika snirkliga banor i en vagn. I vår demo finner du tre skogsbanor och en liten vagn att åka runt banorna i.

Kontroller

↑↓←→ Styr ditt fordon
⊗ Accelerera
△ Flippa
○ Avfyra vapen
□ Bromsa
R2 Titta bakåt
L1 Handbromsvändning

Övriga Inslag

20 banor bjuds det på i den hela versionen plus en banbyggarfunktion så att du kan bygga egna banor som passar dig allra bäst. Det finns även en hel uppsjö av olika fordon, och inte bara vanliga bilar, utan också båtar, terränggående fordon och annat.

Ytterligare information

Mer information om *Re-Volt 2* finns i vår recension i PSM 32.

På med bältet om du vill klara den vilda turen genom den förut så stillsamma skogen.

Video Galleriet

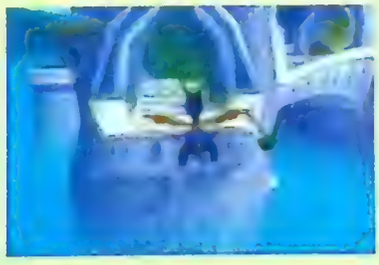
TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

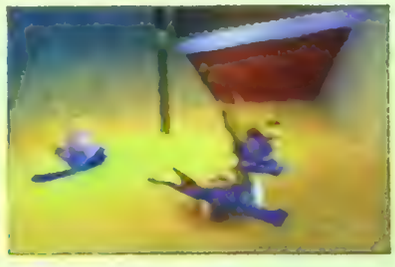
Lara är tillbaka, och för att vara död så ser hon oförskämt fräsch ut.

Tomb Raider Chronicles

UTGIVARE:	Eidos
GENRE:	Action/äventyr
DEMOTYP	Video

Här kommer din chans att ta en titt på en av de mest efterlängtade titlarna det här året. I vår demo får du kolla in alla fyra världarna där spelets handling tar sin plats. Du får också se biotrailern och läsa en tidningsartikel... vad mer kan man önska? Ja, jo vi vet precis. Man skulle ju föredra att Lara var helnaken och bara väntade på att få viska söta saker i örat på dig, men nej, det kommer inte att hända. Lika bra att vi är ärliga.





Spyro Year of the Dragon

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	3D Plattformsspel
DEMOTYP	Video

Här får du ännu en chans att titta in i den mysiga världen som Spyro struttar omkring i. Den här gången har den hjälpfulla lilla draken lovat att hjälpa sina vänner med att samla ihop en massa drakägg som ligger utspridda.

Vi återser några gamla bekantskaper som Sparx, Hunter och Moneybags. Du får också prova på en del minispel och visa upp hur duktig du är på att åka skateboard och visa att du är proffs på speedboat racing och annat spännande. Det är det absolut bästa Spyro-spelet hittills och bjuder på massor med action.

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

INNEHÅLLER:

Det supersvåra spelet *Mat Hoffman's Pro BMX*

The Grinch

Det mångfacetterade *Army Men*

Det herligt farliga *Ready 2 Rumble Round 2*

+ *Monster Force*, *Warriors of Might and Magic* och mycket, mycket mer

Game Shop Postorder

0340/67880

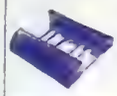
PLAYSTATION

PS2 Joypad

Playstation 2 kompatibel Joypad med äkta analog.

199:-

Playstation 2 Ställ



Justerbart ställ med plats för CD-skivor och minneskort

59:-

Playstation 2 Minneskort

8MB minneskort

349:-

Playstation 2 Fjärrkontroll

Fjärrkontroll för att styra DVD funktionerna på din Playstation 2

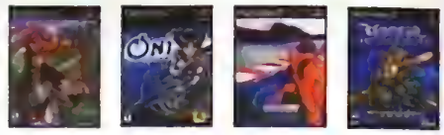
149:-

Playstation 2 RGB

Nyhet!! RGB kabel som stöder DVD-film

129:-

Playstation 2 Spel



ring för mera info..

Action Replay Converter

Lägg in fuskkoder. Passar ej till 9002 eller PSOne

249:-

Antenn kabel

119:-

Joypad

59:-

Joypad förlängning

29:-

Linkkabel

49:-

Minneskort 1Mb

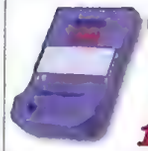
49:-

Minneskort 2Mb

Minneskort som är dubbelt så stort som ett vanligt

55:-

Minneskort 8Mb



Minneskort som är 8 ggr så stort som ett vanligt

149:-

Multi Tap

Koppla upp till 4 st Joypads till din Playstation

199:-

Pal Booster

199:-

PC / Playstation MultiTap

Koppla upp till 4 st Playstation Joypads till din PC !!

299:-

Sony Dual Shock

ring..

PSOne CarAdapter

Adapter så att du kan använda PSOne i bilen.

149:-

PSOne Display

LCD Skärm till PSOne

Ring för mer info..

RGB Deluxe kabel

Passar även till Playstation 2

59:-

SVHS kabel

Passar även till Playstation 2

89:-

USB Adapter

Koppla en Playstation Joypad till din PC

149:-

Chrono Cross

9/10 - Superplay

De två huvudpersonerna möter en ond makt som hotar deras universum. Välj bland flera olika scenarier som vävs in i samma berättelse. Ett kombinationsbaserat strids-system med realtidsstrider ger flexibla stridsmöjligheter.

649:-

Breath of Fire 4

När Nina letar efter sin syster, som hon inte har sett sedan kriget, möter hon Ryu. Han äger en artefakt som kallas Drakens Ögon och enligt en profetia skall ägaren av artefakten regera världen och orsaka katastrofer. De två ger sig ut på en resa i kejsardömet.

599:-

Final Fantasy Anthology

ÅTER I LAGER !!!
Samlingsbox som innehåller

Final Fantasy V

Final Fantasy VI
Det rollspel som av många anses vara det bästa någonsin

Final Fantasy Soundtrack
Musik från FFV och FFVI

ring..

Final Fantasy 9

Final Fantasy 9 representerar en tillbakagång till de gamla Final Fantasy-titlarna. Karaktärerna är kortare och mindre realistiska.FF9 har riddare och magiker och många andra element som inte har funnits i de senaste Final Fantasy-spelen.

ring..

Spel Guider

Breath of Fire 4	**199:-**	**Final Fantasy 9**	**199:-**
Chrono Cross	**199:-**	**Legend of Dragoon**	**169:-**
Dino Crisis 2	**169:-**	**Tomb Raider Chronicles**	**169:-**

Vi har ett stort sortiment av guider till Playstation Rollspel

Legend of Dragoon

Ett av de största rollspel som någonsin skapats. Legenden börjar i ett land med flytande städer och mystiska energikristaller. Hjälp Dart att hämnas sina föräldrar och rädda sin barndomsvän Shana. 4 CD.

ring..

Threads of Fate

Från SqareSoft, skaparna av Final Fantasy kommer ett fantastisk rollspel. Känt som Dew Prism i Japan. Ett rollspel som kombinerar klassiska rollspelselement med fartfylld action.

549:-

Lunar 2: Eternal Blue

Hiro och Ruby är tillbaka för att ta reda på hemligheten om The Blue Spire. Spelet ligger på 3CD med över 1 timmes filmsekvenser samt en musik CD

849:-

www.gameshop.nu

DRIVER 2-PRYLAR

1:A PRIS: Inramad *Driver 2*-affisch (50 x 70 cm) signerad av Martin Edmonson. T-shirt, kortlek, kalender och nyckelring med *Driver 2*-motiv.
2:A PRIS: Inramad *Driver2*-miniaffisch (21 x 30 cm) signerad av Martin Edmonson. T-shirt och nyckelring med *Driver 2*-motiv.
3:E PRIS: T-shirt och nyckelring med *Driver 2*-motiv.

Denna månad har vi en tävling för alla *Driver 2*-fans. Alla som har skrivit och önskat affischer kommer garanterat att vilja tävla om de signerade *Driver 2*-affischerna. Snygga T-shirts, nyckelringar, kalender och kortlek ligger också i potten. Ring och tävla nu!

Här kommer den inledande frågan:

Vad heter huvudpersonen i *Driver 2*?

1. GUNNAR
2. TANNER
3. KURT

GÖR SÅ HÄR:

GRATTIS! Ni vann vår tävling i PSM 37! Priserna kommer med posten.

Dexter Gramfors, Stockholm
Johan Person, Umeå
Curt Lyckeborg, Hässelby
Karl Larsson, Enköping
Cecilia Lind, Sundbyberg
Mikael Johansson, Örebro
Claes Brammer, Sollentuna
Per Karlsson, Trelleborg
Johannes Ahlberg, Vallentuna
Jörgen Svensson, Lund
Bert Söderström, Kristianstad
Erik Joelsson, Bromma
Kenneth Karlsson, Malmö
Johan Olsson, Göteborg
Martin Bengtson, Järfälla
Rickard Rosell, Stockholm

Samtalet kostar 4:35 kr/minut.
Kuppis, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-840 10 91 (ej tävlingstelefon)

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, 2, 3 & 4 – SLUTSÅLDA !
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9, 10, 11, 12, 13, 14 & 15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 17, 18 & 19 – SLUTSÅLDA!
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 & 24 – SLUTSÅLDA!
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 – SLUTSÅLD!
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D
PSM 32 • På skivan: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 • På skivan: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars, X-Men: Mutant Academy, Re-Volt 2, Mille Miglia, Sydney 2000, Infestation
PSM 32 – SLUTSÅLD!
PSM 33 • På skivan: Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.
PSM 34 – SLUTSÅLD!
PSM 35 • På skivan: Sydney 2000, Formula One 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Terracon, Mr Driller, Driver 2, Superman, LMA Manager 2001, Ducati Life
PSM 36 • På skivan: Driver 2, Sno-Cross Championship Racing, In Cold Blood, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Action Man Destruction X, Dino Crisis 2, Alien Resurrection, Mike Tyson Boxing, This Is Football 2, Legend Of Dragoon
PSM 37 • På skivan: Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffmans Pro BMX, Monster Rancher
PSM 38 • På skivan: UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants to be a Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour

HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även beställa per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop
OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

FRANKERAS EJ
PSM
BETALAR
PORTO

Ev företag .....
Namn .....
Adress .....
Postnr ..... Ort .....
Telefon .....
Målsmans underskrift om du är under 18 år

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

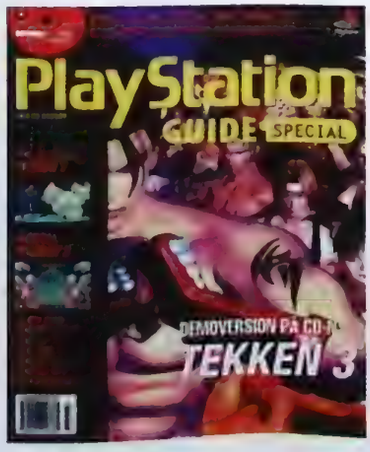
PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3 – SLUTSÅLD

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 40

C-12

Stor analys av detta adrenalinfyllda toppspel

EVIL DEAD

Nu tar du över handlingen. Vi smygtittar på spelet som bygger på kultfilmerna *Evil Dead*-serien

LMA MANAGER 2001

STOR RECENSION + HETA TIPS!

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Duke Nukem: Land Of The Babes
Rayman Revolution
Danger Girl
Frogger 2
Legend of Dragoon

NUMMER 3/2001

UTE DEN 13 MARS

Komplett PlayStation2-bevakning
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Tips och fusk
Nyheter, Insändare, Provspelningar

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

PlayStation®2

PS 2 Paket

Det här ingår!

- Två års garanti
- Basenhet
- HK Dual Shock 2
- Strömsladd
- AV-kabel

4495:-

p.g.a av stor efterfrågan och liten produktion kan det vara så att du måste vänta på din PS2 bas. För närmare info om leverans ring oss på 054 - 222 000

PlayStation 2 - Heta titlar

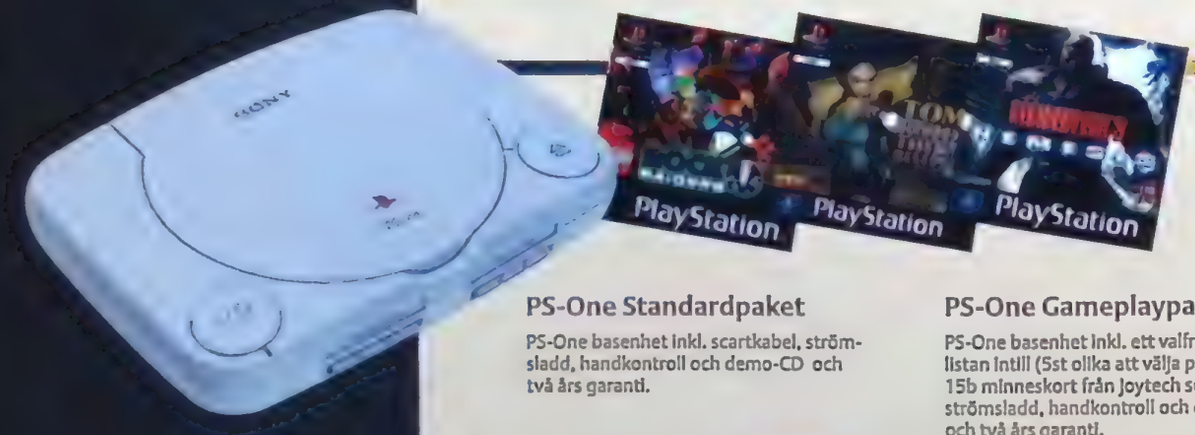
Aqua Aqua (Wetrix 2)	299	NHL 2001	529
Armored Core 2	529	Orphen - Scion of sorcery	499
Dead or Alive 2	529	Pool Masters	499
Disney's Dinosaur	529	Project Eden	529
Donald Duck Quack Attack	529	Rayman 2 Revolution	529
Driving Emotion Type S	529	RC Revenge Pro	529
Dynasty Warriors 2	529	Ready 2 Rumble Boxing 2	529
ESPN Int. Track & Field	529	Red	529
ESPN NBA 2 Night	529	Ridge Racer 5	529
ESPN X Games Snowboarding	529	Roadster Trophy	529
Eternal Ring	529	Silent Scope	529
Evergrace	529	Sky Surfer	499
F1 Championship Season 2000	529	Smugglers Run	499
F1 Racing Championship (UBI)	529	SSX Snowboard Supercross	529
Fantavision	529	Stunt GP	499
FIFA 2001	529	Super Bust A Move	529
Gradius III & IV	529	Surfing H30	499
Gun Griffin Blaze	ring	Swing Away Golf	529
Int. Superstar Soccer 2000	529	Tekken Tag Tournament	529
Kessen	529	Theme Park World	529
Knock Out Kings 2001	529	Timesplitters	529
Madden NFL 2001	529	Tokyo Extreme	529
Midnight Club: Street Racing	499	Top Gear Daredevil	449
Moto GP	529	Wild Wild Racing	529
NBA Live 2001	529	X Squad	529

Oni
[Action]

Unreal Tournament

PlayStation 2 - Tillbehör

AV Adaptor Sony	199	Multitap Adaptor 2 Joytech	299
AV Kabel Sony	169	Multitap Sony	499
AV Kabel Component Sony	249	RFU KabelSony	219
Antennkabel RF Switch Joytech	179	Ratt Ferrari 360 Modena Shock	599
DVD Fjärrkontroll Joytech	199	S-Video Kabel Sony	249
HK Analogue Contr Plus 2 Joytech	299	Super RGB Kabel Joytech	119
HK Dual Shock 2 Sony	299	Vertikalt Konsollställ Sony	149
Minnesk 8 MB Sony	369	Vertikalt Konsollställ Innovation	99



PS one™

PS-One Standardpaket

PS-One basenhet inkl. scartkabel, strömsladd, handkontroll och demo-CD och två års garanti.

Vårt pris 1299:-

PS-One Gameplaypaket

PS-One basenhet inkl. ett valfritt spel från listan intill (5st olika att välja på), ett kvalité 15b minneskort från Joytech scartkabel, strömsladd, handkontroll och demo-CD och två års garanti.

Vårt pris 1499:-

Ord. butikspris 1895:-

Spel att välja på för PS-One Gameplaypaket:

Resident Evil 3
Tomb Raider 4
Lego Rock Raiders
40 Winks
Speed Freaks

Öppettider
Vardagar 10-18.

DVD

Är vi billigast i Sverige på nya filmer? Nedan är ett urval av de senast släppta filmerna.
Vi har över 1000 olika filmer i lager. Komplett lista finns på www.gameplay.se eller i vår katalog.

Alien Legacy Box (samling)	895	Dinosauremas tid	229	Magnolia	229
American History X	199	Easy Rider	219	Matrix	189
American Psycho	219	Erin Brokovich	219	Mission Impossible II (M:I-2)	229
Any given sunday	199	Event Horizon	229	Nyckeln Till Frihet	
Apocalypse Now	229	Eyes wide shut	199	+ Den Gröna Milen - Box	329
Battlefield Earth	189	Fight Club	229	Nyhetsåret 2000	249
Beach	229	Fight Club (Dubbel-DVD)	359	Patrioten	219
Blade Runner Directors Cut	199	Final Destination	229	Perfect Storm ,The	199
Boogie Nights	199	Fucking Åmål	229	Romeo Must Die -9 mars	189
Bowfinger - Knubbigt Regn	229	Ghost dog	199	Saving Privat Ryan: S E (2 DVD)	229
Boyz n´The Hood	219	Gladiator	249	Scarface	219
Braveheart	219	Gone in 60 seconds	209	Scary Movie	219
Chain of Command	189	Helgonet	229	Shanghai Noon	209
Citizen Ruth	199	High Fidelity	189	Sjätte Sinnet	199
Clint Eastwood Box	199	Highlander	129	Sleepy Hollow -14 mars	229
Coyote Ugly	199	Hollywood Gigolo	189	Stigmata	219
Dr. Bröt	219	I Huvudet På John Malkovich	189	Taxi Driver	219
Dead Presidents	169	Insidan, The	199	Terminator 2	219
Deep Impact	219	Jakten på Röd Oktober	229	U-571 - 16 mars	209
Det Femte Elementet	189	Jurassic Park	229		
		LA Confidential	199		

Patrioten
[Drama]

Förbeställ!

U-571
[Thriller]

Släpps 16 mars -01

NYHETER

Nedanstående är alla större speltitlar som skall släppas under December. För en uppdaterad lista av nyheter, vg se www.gameplay.se eller ring vår kundtjänst. Gameplay har alltid alla nya releaser i god tid så att du som förbeställer alltid har spelet på releasedagen.

Championship Motocross 2001	449
Championship Surfer	Ring
Dancing Stage Euromix 1	349
Ducati World	399
Duke Nukem: Land of the Babes	ring
ESPN Great Outdoor Game	369
European Super League	429
F1 World Grand Prix 2000 (Eido	449
Goofy's Fun House	249
Harvest Moon	ring
HBO Boxing	449
Hello Kitty's Cube Frenzy	249
Hidden and Dangerous	399
KISS Pinball	149
Lemmings	269
LMA Manager 2001	ring
Matt Hoffman BMX	ring
Pop N Pop	449
Rogue Spear	349
Sesame Street Sports	249
Vanishing Point	399
Warriors of Might & Magic	ring

102 dalmatiner
[Barn] 249:-
102?

Legend of Dragoon
[Rollspel] 399:-
Final Fantasy utmanare

Dancing Stage Euro M
[Musik] 349:-
Känn rytmen!

Woody Woodpecker
[Barn/Familje] 349:-
Hacke rockar

Evil Dead Hail to the K
[Action] Ring
Buy S-mart!

Digimon
[Barn] 369:-
Pokémon utmanare

Sno Cross Ch. Racing
[Racing] 249:-
Snöskoter

Mort the Chicken
[Barn/Familje] 249:-

Final Fantasy 9
[Rollspel] Ring
"The One and Only"

PlayStation - Heta titlar

Beställ fler än ett spel och få en Bonusprodukt!spel

Crash bash
[Barn/familje] 369:-
Racing med humor!

Nedan finner du ett urval av de senaste spelen i lager. För en komplett lista vg se www.gameplay.se eller ring vår kundtjänst.

007 Racing	419
Alien Resurrection	419
Batman Return of the Joker	249
Chicken Run	399
Colin McRae Rally 2	449
Cool Boarders 4	399
Crash Bash	369
Crisis Beat	449
Croc 2	449
Dave Mirra Freestyle BMX	399
Dino Crisis 2	429
Discworld Noir	249
Disney's Dinosaur	349
Djungelboken utan Dansmatta	369
Donald Duck Quack Attack	349
Dracula Resurrection	349
Driver 2	349
Dukes of Hazzard	249
El Dorado	249
F1 Championship Season 2000	419
F1 Racing Championship (UBI)	249
FIFA 2001	419
Grinch	329
Hogs of War	329
In Cold Blood	249
Incredible Crisis	299
Knock Out Kings 2001	419
Madden NFL 2001	419
Medal of Honor Underground	419
Mr Driller	269
MTV Sports: Pure Ride	449
MTV Sports: Skateboarding	349
Mummy. the	349
NBA Live 2001	419
Need for Speed 5: Porsche	419
NHL 2001	419
Nightmare Creatures 2	369
Ready 2 Rumble Boxing 2	349
Sheep	449
South Park Rally	419
Spyro 3 Year of the Dragon	369
Star Wars Episode 1 Demolition	429
Street Skater 2	419
Syphon Filter 2	369
Tenchu 2	419
Tiger Woods PGA Tour 2001	419
Tomb Raider Chronicles	499
Tombi 2 The evil swine returns	269
Tony Hawk Pro Skater 2	419
Vagrant Story	449
Vandal Hearts 2	369
World is Not Enough, The	419
Worms Pinball	229

D Mirra Freestyle BMX
[Sport] 399:-
Skräckfilm 3D shooter

PlayStation REA!

HJÄLP OSS TÖMMA LAGREN!

Garanterat Sveriges lägsta priser på massor av spel. Först till kvarn...

40 Winks	99
Action Man	199
Actua Soccer 3	99
Battle Arena Toshinden	99
Big Air Snowboarding	199
Blasto	99
Chessmaster 2	199
Command & Conquer	99
Crusaders of Might & Magic	199
Die Hard Trilogy 2	199
Dino Crisis	199
Dodgem Arena	99
Dreams	299
Escape ODT	99
Exhumed	199
Explosive Racing	99
Extreme 500	149
F.A. Premier League Star	149
F1 2000 EA	199
F1 World Grand Prix 99	199
Fifth Element	99
Fishermans Bait	199
Formula One 97	99
Formula One 99	199
Global Domination	199
Jurassic Park Lost World	99
Kula World	199
Madden NFL 2000	419
Micro Maniacs (M Machines 4)	199
Monaco Gp 2- Racing Sim	199
Mr Domino N.O.C.S	129
MTV Snowboarding	99
NBA Pro 98	99
NFL Blitz 2000	99
NFL Extreme	99
NHL 98	249
NHL Championship	99
NHL Face Off 97	99
NHL Rock the Rin	149
Omega Boost	149
Pet in TV	99
Pitfall	99
Player Manager 99	249
Pro Pinball Big Race USA	99
Resident Evil 3	199
Roll Cage	99
Running Wild	149
Sensible Soccer Club Ed.	99
Sentinel Returns	99
Space Debris	149
Space Invaders	99
Steel Reign	149
Streak	99
Thrasher	149
Tomb Raider 4	149
Toshinden 3	[illegible]
UEFA Champions League 2000	199
Warpath: Jurassi	149
Wild Arms	[illegible]
Virtua Pool	149
Wreckin Crew	199

PlayStation Platinum

Abes Odyssee	149
Asterix Gallic War	229
Ballistic	149
Bugs Bunny Lost in Time	229
C&C Red Alert Classic	149
Castrol Honda Superbike	149
Cool Boarders 3	249
Crash Bandicoot	249
Crash Bandicoot 3	249
Croc	149
Cyber Tiger	149
Die Hard Trilogy	149
Doom	149
Driver	229
Eagle One: Harrier Attack	149
Ett Småkryps Liv	249
F.A. Manager Budget	149
F.A. Premier League Man 2000	149
[illegible]	129
FIFA 99 Platinum	229
Final Fantasy 7	249
Final Fantasy 8	249
Gex 3 Deep Cover Budget	149
Gran Turismo	249
Gran Turismo 2	249
Hercules	249
Jurassic Park the Lost World C	149
Medal of Honour	249
[illegible]	249
Metal Gear Solid - Platinum	229
Mickeys Wild Adventure	249
Micro Machines V3 Budget	149
Moto Racer	149
Nascar 2000	149
Need for Speed 4	229
Pandemonium	249
Populous the Beginning Classic	149
Rainbow Six	149
Rugrats Search for Reptar	149
Sled Storm Classic	149
Smurfs	229
Sports Car GT Classic	149
Spyro the Dragon	249
Star Wars Episode 1 Phantom M	199
Street Skater Classic	149
Tekken 2	249
Thunderhawk 2 Budget	149
Time Crisis	249
Toca Touring Car	149
Tomb Raider Budget	149
Tomorrow Never Dies	229
Tony Hawk Pro Skater	249
Toy Story 2 Platinum	249
True Pinball	149
Warzone 2100 Budget	149
WCW Mayhem	149
Worms	149

Tillbehör

Licensierade

Vg se annat uppslag för hela vårt sortiment av Playstation & Playstation 2 tillbehör.

Action Replay CD-X (ej lic)	449
Antennkabel Original	299
HK Dual Shock Original	299
JS Arcade Stick Namco	349
Link Kabel Original	149
Minneskort Original	169
Multi Tap Original	229
Pistol Scorpion	249
Ratt Ferrari Shock 2 Force	549
Ratt Playstation Mad Catz v2	649
X-Plorer FX (ej lic)	399

649:-

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

Köp, sälj eller byt!

Välkommen till landets största marknad för begagnade spel.

Utmaningar du själv tröttnat på längtar nån annan efter. Eller tvärt om. Lusläs våra listor. Här kan du fynda till billiga priser. Och du behöver inte vara orolig: Vi lämnar ett års garanti på alla våra begagnade spel.

Fler begagnade spel hittar du på www.gameplay.se

Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress och telefonnummer/ e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel tillsammans med brevet till: Gameplay Begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Man kan byta mot både nya och begagnade produkter. Vi tar inga förbokningar på begagnade spel. Skriv gärna ner reservprodukter som du vill ha om de produkter du beställt skulle vara slut.

Du betalar frakten till oss. Vi löser inte ut några paket och du kan därför inte skicka paket mot postförskott. När spelen kommer till oss och vi har godkänt dem för inköp så är affären definitiv, d.v.s. du kan inte få tillbaka dina grejer. Om vi finner att spelen inte är i tillräckligt gott skick, så kommer vi att skicka tillbaka dem.

Du får dina pengar eller spel inom en vecka. Vill du byta till annat begagnat spel kan det ta längre tid. När vi har tagit emot dina spel är din försäljning bindande. Då kan du inte ångra dig och få tillbaka spelen. Du måste vara minst 18 år för att sälja eller byta spel. Om du är under 18 år måste din målsman underteckna ditt brev till oss.

Vi reserverar oss för ev tryckfel i annonsen.

50% vid inköp, 60% vid inbyte.

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel. Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte. Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%.

Vg se utförlig köp, byt och säljinformation i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

Exempel:

Du får för ditt NHL 2001 (PSX) 50% av 395 kr = 197,50 kr kontant eller 60% av 395 kr = 237 kr vid inbyte.

Nintendo 64

Nedanstående N64-spel i lager per den 9/1. För ytterligare priser och titlar; vg kolla www.gameplay.se eller ring för mer info.

Resident Evil 2
[Äventyr] 395:-
Skrämmande!

Centre Court Tennis	195
Multi Racing Champ	250
Nascar 99	195
Perfect Dark	495
Extreme G	125
Turok: Rage Wars	295
Aero Gauge	150
Castlevania 2 L.o.D.	450
Cruisin World	195
Daikatana	250
F1 World Grand Prix 2	150
FIFA 99	195
Flying Dragon	295
Int. Track & Field -Summer Game	395
Lylat Wars + Rumble Pack	195
Mario Golf	350
Michael Owens WLS	150
Mickey's Speedway USA	495
Micro Machines 64 Turbo	150
Monaco GP Racing Sim	195
Mystical Ninja	295
PGA European Tour Golf	195
Pokemon Snap	495
Quake 64	150
Shadowman	195
Star Wars Rogue Squad	295
Super Mario 64	150
Top Gear Rally	150
Virtua Pool	150
Deep Fighter	195
Dynamite Cop 2	150
Millenium Solider	195
Sega Bass Fishing + spö	850
Mortal Kombat Gold	150
Suzuki Alstare Racing	195
Tony Hawk Skateboard	350
Hidden and Dangerous	395
Jimmy Whites Cueball 2	250
Metropolis Street Racer	395
NBA 2K	250
Rayman 2	350
Street Fighter 3 Double I	350
Sword of the Beserk	295
Tee Off Golf	295
Crazy Taxi	395
House of the Dead 2	295
MDK 2	195
Marvel vs Capcom	250
Nightmare Creatures 2	395
Re Volt	150
Ready to Rumble Boxing	195
Red Dog	295
Resident Evil 2	295
Resident Evil Code Veron	395
Shenmue	395
Silver	295
Slave Zero	295
Space Channel 5	395
Speed Devils	195
Spirit of Speed	295
Tech Romancer	250
V-Rally 2 Expert Edition	350
WWF Attitude	250
Worldwide Soccer 2000	150

Dreamcast

Nedanstående DC-spel i lager per den 9/1. För ytterligare priser och titlar; vg kolla www.gameplay.se eller ring för mer info.

Blue Stinger	195
Aerowings	195
Monaco GP 2	150
F1 World Grand Prix	195
Hydro Thunder	150
Chu Chu Rocket	95
Legacy of Kain 2 -Soul Reaver	250
Shadowman	195
Trick Style	150

Rayman 2
[Plattform] 350:-

Gameboy color

Nedanstående DC-spel i lager per den 9/1. För ytterligare priser och titlar; vg kolla www.gameplay.se eller ring för mer info.

Bural Fighter DeLuxe	75
Fortress of Fear	75
Kung Fu Master	75
Turtles Fall of the Foot Clan	75
Double Dragon	75
Rescue of Princess Blobet	75
Revenge of the Gator	75
Terminator 2	75
Bad n Rad	75
Hook	75
Pac Man	125
Qix	75
Super Mario Land	75
Track Meet	75
Turtles 2 Back From the S	125
WWF Superstars	75
WWF Warzone	75
Zelda 4	125
Adventure Island 2	75
Alleyway	75
Asteroids & Missile	75
Batman	75
Battle Unit Zeoth	75

Conkers Pocket Tales
[Plattform] 255:-
Och den långa ludna svansen.

Dead or Alive 2
[Fighting]
Hårdslående! 495:-

Battletoads	75
Chase H.Q.	75
Chessmaster	125
Dr Mario	75
Foreman for Real	75
Fortified Zone	75
Go Go! Tank	75
Hyper Lode Runner	75
Killer Instinct	75
Marble Madness	125
Mario & Yoshi	125
NBA Live 96	75
NFL Quarterback Club 96	75
Nemesis	75
Olympic Summer Games	125
Rampart	75
Riddick Bowe Boxing	75
Robin Hood	75
Robocop 2	75
Roger Rabbit	125
Smurfarna 2	125
Sneaky Snakes	75
Super Mario Land 2	125
Sword of Hope	75
Tale Spin	125
Tetris	75
Tintin i Tibet	125
V-Rally	125
Wave Race	75
World Cup 98	75
Yogi Bear Gold Rush	125

PlayStation 2

Nedanstående spel finns inte i lager. Denna lista är till för dig som vill byta in Playstation 2 spel. Vi betalar bra i början men var beredd på rejäla prisfall på begagnade PS2 spel, m.a.o har du tröttnat på ett spel - sälj/byt det snabbt så får du bättre betalt.

Aqua Aqua (Wetrix 2)	299
Armored Core 2	495
Dead or Alive 2	495
Disney's Dinosaur	495
Donald Duck Quack Att	495
Driving Emotion Type S	495
ESPN Int. Track & Field	495
ESPN NBA 2 Night	495
ESPN X Games Snowb	495

Alien Resurrection
[Action] 395:-
Skräckfylld 3D-shooter

ATV Quad Power Racing
[Racing]
4-hjuligt! **350:-**

Eternal Ring	495
Evergrace	495
Exhibition of Speed	495
F1 Champ Season 2000	495
F1 Racing Champ (UBI)	495
Fantavision	495
FIFA 2001	495
Gradius III & IV	495
Gun Griffin Blaze	495
Int. Superst Soccer 2000	495
Kessen	495
Madden NFL 2001	495
Midnight Club: -Street Racing	495
NBA Live 2001	495
NHL 2001	495
Oni	495
Orphen - Scion of sorcery	495
Pool Masters	495
PS2 Paket Fighting	495
Rayman 2 Revolution	495
RC Revenge Pro	495
Ready 2 Rumble Box 2	495
Red	495
Ridge Racer 5	495
Roadster Trophy	495
Silent Scope	495
Sky Surfer	495
Smugglers Run	495
SSX Snowboard Supercr	495
Stunt GP	495
Super Bust A Move	495
Surfing H30	495
Swing Away Golf	495
Tekken Tag Tournament	495
Theme Park World	495
Timesplitters	495
Tokyo Extreme	495
Top Gear Daredevil	399
Wild Wild Racing	495
X Squad	495

PS One

Detta är större delen av de titlar som släppts till PlayStation. För att se hela listan gå till gameplay.se.Vi har inte alla dessa i lager utan enbart cirka 35%.

Gran Turismo	150
Final Fantasy 8	350

Chase the Express
[Action] **295:-**
Rasande action!

R4 Ridge Racer Type 4	125
NHL 98	75
F.A Premier L Man 2000	195
F.A. Premier League Star	150
FIFA 99	125
Wild 9	75
Command & Conquer	125
Final Fantasy 7	150
Porsche Challenge	95
Toca Touring Car	95
Actua Soccer	50
In Cold Blood	295
Chase the Express	295
Escape ODT	75
Vagrant Story	395
Die Hard Trilogy	175
Soviet Strike	125
Formula One 99 (Sony)	150
Ridge Racer	95
V-Rally	75
Wipe Out 2097	150
Formula One 98	175
Shadowman	150
Toca Touring Car 2	175
Wild Arms	225
Wipe Out	95
Formula One 97	75
Grandia	295
Metal Gear Solid	175
NHL 97	75
NHL 99	125
Premier Manager 98	95

Dino Crisis 2
[Action] **395:-**
Än är de inte utdöda!

Ridge Racer Revolution	95
Star Wars Episode 1 -Phantom Menace	350
ToCA World Touring Cars	350
Total NBA 96	50
VR Powerboat Racing	95
Warzone 2100	195
Azure Dreams	195
FIFA 98	95
Need for Speed 3	150
Smash Court Kournok	195
Soulblade	95
UEFA Champions L 99	150
40 Winks	75
Ace Combat 2	295
Actua Pool	195
Army Men 3D	295
C3 Racing	150
F1 World Grand Prix 99	150
Felony 11-79	195
Gekido	195
Legend of Legaia	225
Medal of Honour	195
Millenium Solider	150
Moto Racer 2	175
Overblood	95
Player Manager	150
Resident Evil 2	150
Shockwave Assault	75
Steel Harbringer	75
Tenchu	150
Test Drive 4	150
Total NBA 97	75
Trickin Snowboarding	195
Tunnel B1	75

FIFA 2001
[Sport]
Målfest! **395:-**

Urban Chaos	195
War Games	150
2Extreme	150
Ace Combat 3	295
Actua Tennis	150
Alien Resurrection	395
Alundra	150
Broken Helix	95
C&C Red Alert	150
Capcom Gen Vol 1	350
Castrol Honda Superbike	195
Colony Wars Vengeance	75
Cool Boarders 3	195
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Crash Bandicoot 3	175
Critical Depth	75
Crusaders of Might & M	350
Cyber Tiger	150
Darklight Conflict	75
Die Hard Trilogy 2	295
Discworld 2	195
Evil Zone	95
F1 2000 EA	150
G-Police	75
Galerians	350
Grand Theft Auto 2	195
G T A London	150
Hell Night	150
Hot Wheels Turbo Rac	150
Int. Superstar Soccer DL	95
Int. Track & Field 2	350
Koudelka	295
Medievil 2	225
Micro Maniacs	195
Music	125
Parasite Eve 2	395
Player Manager 2000	295
Player Manager 98/99	195
Populous the Beginning	125
Rally Championship	295
Rascal	95
Reboot	50
Renegade Racer	250
Ronaldo V-Football	150
Rushdown	150
Syphon Filter	195
Tenchu 2	395
This is Football	75
Tiny Tank	195
Tomb Raider 3	150
Total Eclipse	75
UEFA Striker	125

Grind Session
[Sport]
Brädkontroll! **350:-**

V-Rally 2	150
WCW Mayhem	150
Xena Warrior Princess	150
4-4-2 Soccer	50
AIV Evolution Global	150
Action Man	195
Actua Icehockey 2	150
Actua Soccer 3	95
Adidas Power Soccer	50
Alundra 2	225
Andretti Racing	95
Ball Blazer Championships	75
Blast Radius	75
Bug Riders	95
Carnage Heart	95
Chronicles of the Sword	150
Colin McRae Rally	175
Colin McRae Rally 2	350
Colony Wars	95
Constructor	225
Defcon 5	75
Destruction Derby 2	150
Destruction Derby RAW	295
Dino Crisis	195
Discworld Noir	195
Driver	195
ECW Hardcore Revolut	195
Euro 2000	195
F.A. Manager	95
F.A. Premier L Star 2001	350
FIFA 2000	195
Fade to Black	95

International Track & Field 2
[Sport]
Multitap höjdare! **350:-**

Fighting Force 2	195
Frogger 2	295
G-Police 2	195
Global Domination	150
Grand Theft Auto	175
Gridrun	95
Gunship 2000	95
Hercs Adventure	95
Hugo	150
Int. Superstar Soccer 98	75
Int. Superstar Soccer Pro	75
Int. Supers Soc Pro Evol	350
J McGrath Cross 2000	350
Jersey Devil	95
Jo Jo's Bizarre Adventure	195
Kagero Deception 2	250
Kart Duel 2	150
Kileak the Blood	50
Klonoa	195
LMA Manager	195
Last Report	95
Le Mans 24 Hour	150
Legacy of Kain 2 -Soul Reaver	195
Loaded	75
MTV Sports: Pure Ride	350
Madden NFL 2000	150
Medievil	95
Metal Gear Solid Add On	150
Mickeys Wild Adventure	175
Monster Rancher	195
Monster Seed	195
Moto Racer World Tour	350
Muppet Monster Adv	295
N-Gen Racing	150

N20	95
NBA Live 97	75
NBA Live 99	95
NHL Face Off 97	50
Namco Museum vol. 1	250
Nanotek Warrior	75
Nascar 2000	195
Need for Speed 4	195
Nightmare Creatures	150
Nightmare Creatures 2	350
Note. the	95
Oddworld 1 Abes Odd	75
PGA Tour Golf 96	75
Pitfall 3D	95
Pocket Fighters	150
Power Serve Tennis	95
Premier Manager 99	95
Quake 2	195
R-Types	95
Racing Simulator 2 UBI	95
Rainbow Six	295
Rapid Racer	95
Ray Tracer	150
Raystorm	95
Ready 2 Rumble	195
Roadsters Trophy	295
Roll Cage	95
Rollcage Stage 2	195
Sentient	75
Shadow Madness	150
Skull Monkeys	95
Speed Freaks	150
Spiderman	395
Sports Car GT	150
Star Trek Invasion	350
Steel Reighn	95
Street Fighter Ex+@	95
Super Match Soccer	95
Ten Pin Alley	350
Tennis Arena	150
Terracon	250
Test Drive 5	225
Theme Park World	195
Thunderhawk 2 Firestorm	95
Time Crisis	175
Tobal No.1	95
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 4	150
Tombi 2 The Evil Swine R	250
Tommi Mäkinen Rally	195
Tomorrow Never Dies	195
Tony Hawk Pro Skater	195
Total Drivin	125
Triple Play Baseball 2000	195
Um Jammer Lammy	250

Tomb Raider 4
[Äventyr]
Lara Croft är tillbaka! **150:-**

VMX Racing	295
Vandal Hearts	195
Vandal Hearts 2	395
Victory Boxing	95
Vigilante 8	150
Viva Football	75
WCW vs NWO Thunder	195
WCW vs Nitro	195
WWF Attitude	195
WWF Smackdown	295
Wacky Races	350
War Gods	75
Warhammer Dark Omen	225
Warpath: Jurassic Park	195
Whizz	75
Wing Commander 4	75
World Cup 98	75

Vagrant Story
[Rollspel]
Squaresoft! **395:-**

Worms	150
Wrestlemania	95
X-Files	195
X2	95
Xenocracy	75

Basenheter och tillbehör

Basenheter

	Vi säljer	köper
Dreamcast bas	1695	1200
Playstation 2	4495	3000
Playstation, gamla modellen	795	500

PlayStation basenhet
[Begagnad]
1 års garanti! **795:-**

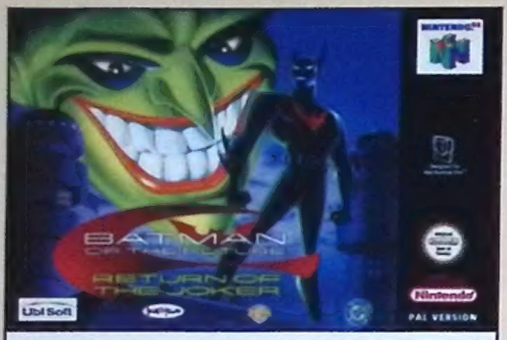
PS-One, nya modellen	995	650
Gameboy Color	595	300
Nintendo 64	550	350

Vi reserverar oss för ev prisförändringar av beg basenheter beroende på justeringar av nypriset från generalagenten.

PSX tillbehör

	Vi säljer	köper
Action Replay Professional Dat	350	150
Antennkabel Multi Ej Original	95	15
Antennkabel Multi Original	125	40
Cooling System	75	25
Game Booster Gameboy	195	97
HK Analog Original	95	25
HK Dual Shock Kopia	95	40
HK Dual Shock Original	150	60
HK Original	95	25
HK Original, Kopia	50	10
Minnesk 1080 Block	350	120
Minnesk 120 Block	125	40
Minneskort 15 Block, Kopia	60	20
Minneskort 240 Block	150	50
Minneskort 360 Block	195	80
Minneskort 480 Block	250	100
Minneskort 60 Block	125	30
Minneskort 720 Block	295	100
Minneskort Original	95	30
Multi Tap	195	50
Multi Tap Joytech	125	30
Mus	150	50
Mus, ej original	95	30
Pistol Eraser Gun, Scorpion	150	50
Pistol G-Con 45	195	60
Pistol Real Arcade Light Gun	350	150
Ratt Ferrari Shock 2 Force	550	250
Ratt Playstation Mad Catz v2	595	250
Ratt Övriga Modeller	250	60
RGB-kabel	75	25
Scart Multi	75	15
Scart RCA/RCA	75	15
Shock Pack	75	15
X-Tender	50	10

NINTENDO64 SPEL



Batman Return of the Joker

[Action] **479:-**

Läderlappen får åter igen möta sin ärkefiende med det hemska leendet, Jokern.

Zelda Majoras Mask

[Äventyr] **589:-**

En magisk värld!

Mickey's Speedway USA

[Racing] **589:-**

Nintendo64 Heta Titlar!

Banjo Tooie	ring
Batman Return of the Joker	479
Conkers Bad Fur Day	ring
Donald Duck Quack Attack	449
Eternal Darkness	ring
Excitebike	ring
F1 Racing Championsh (UBI)	479
Goldeneye 007	349
Mario Party 2	589
Mario Tennis	589
Mickey's Speedway USA	589
Perfect Dark	549
Pokemon Snap	549
Pokemon Stadium + Transfer Pak	649
Pooh - Tigger's Honey Hunt	449
Rayman 2	429
Ready 2 Rumble Boxing 2	ring
Starcraft	ring
World is Not Enough, The	589
Zelda Majora's Mask	589

Nintendo64 REA

Mystical Ninja - Goemon	199
F1 World Grand Prix 2	199
Carmageddon 64	149
Star Wars Episode 1 Racer	199
Turok Rage Wars	199
Cyber Tiger	199
NBA Live 2000	99
Body Harvest	99
NBA Jam 99	99
Michael Owens WLS	199

BONUSPRODUKTER

Beställ fler än ett spel och få bonusprodukt gratis!!

Beställ 2 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 1
beställ 4 spel eller tillbehör och välj en gratis produkt ur grupp 2

GRUPP 1

Dreamcast
X-Tender
RGB Kabel
GameBoy Color
AC Adaptor Color & Pocket
Battery Pack Rechar.
Nintendo 64
X-Tender
Jolt Pack
RGB Scart Kabel
Minneskort 4X större
PC
Kart Race
Speed Haste
Board Games Comp
Arcade Horse Racing
Snooker 147
Football Masters
Super Kid
Sports Superbike
Casino Madness
Int. Rally Championship
PlayStation
X-Tender
Link Kabel
RGB Super AV Kabel
Minneskort 15 block
ÖVRIGT
Zelda T-Shirt

GRUPP 2

Dreamcast
Rumble Pack
NFL QBC 2000
Psychic Force
Wild Metal
Minneskort 1Mb
Nintendo 64
HK Controller Plus
PC
Jazz Jack Rabbit 2
Jönssonligan
101 Airborne
F16 Agressor
Lego - Friends 99
PlayStation
40 Winks
Toshinden 3
FIFA: RTWC 98
NFL Blitz 2000
Rollcage
Actua Soccer 3
MTV Snowboarding
Command & C
Fifa 99
JP2: Lost World
HK Advanced Jolt Control
Minneskort 360 Bl

Villkor: Du kan även blanda begagnade produkter i beställningen. Minsta ordersumma för att erhålla grupp 1 bonus är 300 kr (grupp 2 = 600 kr). Har du beställt 4 eller fler spel eller tillbehör kan du välja att få 2st produkter ur grupp 1. Basenhet räknas ej som spel eller tillbehör. Detta erbjudande kan ej kombineras med andra rabatt eller paketerbjudanden. Ifall någon bonusprodukt skulle vara slutsåld äger Gameplay rätt att skicka en liknande produkt till samma värde.
Detta erbjudande gäller t.o.m 31 januari 2001.

JOYTECH PRISBELÖNADE TILLBEHÖR

Kablar

Har du inte scart ingång på TV:n? Kräver du absolut perfekt bild? Då har Joytech kabeln för dig.

Playstation	
Antennkabel RF Switch	139
Link-kabel	79
RGB Super AV Kabel	99
X-tender Hand. Kontr. Förl.	39
Nintendo 64	
Antennkabel RF Switch	139
Playstation 2	
Super RGB Cable	119
Dreamcast	
RGB Kabel	149
GameBoy Color	
Link-kabel	119

Handkontroller

Joytechs prisbelönta handkontroller är precisionsbyggda och stenhårt testade för att tåla tuffa tag. En testpanel har tillsammans med ingengörerna sett till att de ligger helt rätt i handen.

Playstation	
Advanced Jolt Controller Blå, Clear blå, Röd,	219
AnalogePlus Blue Metallic, Clear Blå, Clear Röd, Svart, Grå, Röd Metallic, Silver Metallic	219
Nintendo 64	
ControllerPlus 64 Blå, Grå, Röd, Svart,	239
Controller Plus +256K Minneskort Grå, Röd, Svart	289
Dreamcast	
ControllerPlus Clear Blå, Clear Orange, Clear Svart	199

"SKAK PACK"

Ge din spelupplevelse en ny dimension, med hjälp utav Joytechs "skakpaket". Vissa utav enheterna fungerar dessutom som minneskort, utan att ge avkall på vare sig kvalitet eller kapacitet.

Dreamcast	
Joltpack + 1M Minneskort Clear, Svart	179
Joltpack Clear Grön, Clear Svart	109
Nintendo 64	
Jolt Pack + Minneskort. 256K Red, Svart	109
Jolt Pack Advance. 2-in-1 Grå, Röd, Svart	109
Jolt Pack Advanced Plus	139
Jolt Pack Blå, Grå, Grön, Gul, Röd, Svart	139
Jolt Pack Rechargeable	149

Minneskort

Finns i alla tänkbara storlekar och färger. De senaste metoderna för tillverkning och kvalitetskontroll, har gjort Joytech kända för att hålla en kvalitet i absolut toppklass.

Playstation	
Minnesk 15 block div färger	79
Minneskort 30 bl. div färger	109
Minneskort 60 block	129
Minneskort 120 block	149
Minneskort 840 block	249
Dreamcast	
Minneskort 1MB div färger	139
Minneskort 4MB div färger	179
Nintendo 64	
Minneskort 256K div färger	69
Minneskort 4X div färger	109
Minnes Expansion 4 MB	199

Rattar

En ratt från Joytech gör dig aldrig besviken! Joytech har tagit fram rattar tillsammans med F1-Stallet Jordan för att du skall kunna träna på din Formel 1 körning hemma i vardagsrummet.

PlayStation	
Jordan 2in1 N64/PSX	419
Jordan GP 2	449
Jordan Value Edition (utan pedaler)	299
Nintendo 64	
Jordan 2in1 N64/PSX	419
Dreamcast	
Jordan Official GP	599

Playstation 2

Joytech har redan från dess att den nya supermaskinen släpps, tagit fram ett antal produkter. Vad sägs t ex om en fjärrkontroll som gör att du kan manövrera dina DVD filmer från TV-soffan?

PlayStation 2	
Analogue Controller Pro	299
DVD fjärr	199
Harder Drive	269
Moonbase Stand	149
Multitap	299
Super RGB Cable	199

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

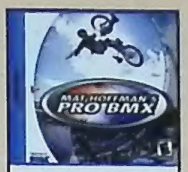
box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se
telefontid vardagar 10-18

DREAMCAST HETA TITLAR!

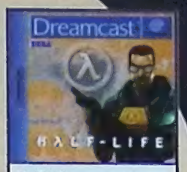
Dreamcast™

Star Wars Ep1 Demo!
[Action] **459:-**
May the force be with you!

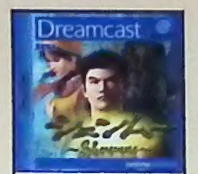
Black & White
[Strategi] **459:-**
Gudomligt



Matt Hoffman BMX
[Fighting] **459:-**
Hårdslående!



Half Life
[Action] **459:-**
Världens bästa actionlir!



Shenmue
[Äventyr] **549:-**
Storslaget!

Quake 3 Arena
[Action] **459:-**
Högklassig action!

Alone in the Dark 4
[Äventyr]
Ruggigt! **459:-**

4x4 Evolution	449	Grinch, The	369	Ready 2 Rumble Boxing 2	459	Starlancer	449
Crazy Taxi	469	Gunbird 2	459	Resident Evil 3	459	Street Fighter 3 Third Strike	459
Dave Mirra Freestyle BMX	459	Half Life	459	Samba De Amiga		Stunt GP	459
Dead or Alive 2	469	Hidden and Dangerous	459	-with Maracas	1599	Tokyo Highway Challenge 2	449
Dino Crisis	449	Jet Set Radio	459	Sega GT	459	Tomb Raider Chronicles	459
Dragon Riders	459	Kao the Kangaroo	459	Sega Rally 2	469	Tony Hawk 2	459
Ducati World	469	Matt Hoffman: BMX	459	Shenmue	549	Toy Story 2	459
ESPN Track & Field	379	Metropolis Street Racer	459	Silent Scope	379	Vanishing Point	459
Exhibition of Speed	449	Phantasy Star Online	549	SNK vs. Capcom	459	Virtua Tennis	459
F1 Racing Championship (UBI)	429	Quake 3 Arena	459	Sno-Cross Champ Racing	449	Worms World Part	459
F355 Challenge Passione Rossa	459	Rayman 2	399	Star Wars Ep 1 Demolition	459		

Dreamcast standardpaket

Basenhet inkl.spelet Chu Chu Rocket, scartkabel, strömsladd, handkontroll, inbyggt 56k modem, telefonplugg, demo-CD, och två års garanti.

Vårt pris 2099:-
Ord.butiks pris 2495:-

Dreamcast DVD-paket

Dreamcast basenhet *(se ovan)*
+ DVD Samsung 511

DVD, VCD, ACD, CD-RW, CD-R, S-VHS, RGB, Dolby Digital ut, NTCS, PAL. Zoom av rörlig bild.

4395:-
Ord. pris 4790:-

TILLBEHÖR

Vi har också andra Dreamcast - Joytech tillbehör. Vg se ruta på detta uppslag

Action Replay CD-X	399	HK Dreamcast Inkl. Rumble	249
Antennkabel Original	299	HK Original	299
Antennkabel RF Switch	149	JS Arcade Stick	599
		Keyboard	399
		Mus	299
		Ratt Sega	699
		Rumble Pack	229
		Rumble Pack Org	279

REA!

Aerowings	149
Caesars Palace 2000	199
Dragons Blood	199
Incoming	199
MDK 2	199
Midway Greatest Arcade Hits 1	199
Monaco GP 2	199
Mortal Kombat Gold	199
NFL Quarterback Club 2000	199
Nomad Soul	399
Plasma Sword	199
Power Stone	199
Psychic Force	199
Shadowman	199
Soul Fighter	199
South Park Chefs Luv Schack	199
Street Fighter 3 Double Impact	449
Tech Romancer	199
Tokyo Highway Challenge	199
Wild Metal	149
Virtua Fighter 3tb	149
Worldwide Soccer 2000	199

FEM BUTIKER

Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Drottninggatan 18
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur och posta kupongen.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Allmänna Köpvillkor

Gameplay AB, Tfn 054-222000 Telefontid Vardagar 10-18, Fax 054-222022, E-mail kundtjänst Info@gameplay.se, www.gameplay.se

Priser. Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid gällande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll t ex tryckfel.

Frakter & Leveranser.
1. Internetbanker och kreditkort – vg se gameplay.se för mer information.
2. Hempaket Faktura – Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- – alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2000:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning.
3. Hempaket Postförskott – betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 48:- i PF-avgift – alltså totalt 98:-
4. Brevpostförskott. Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter. Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-.Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder. Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:-

Garantier & Reklamationer.
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning.
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns.
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.

Betalningssätt:
☐ Faktura ☐ Postförskott Hempaket ☐ Postförskott Brev

Sverige Porto betalt

Titel (texta tydligt)	Pris

Namn
E-mail
Adress
Postnummer och ort
Personnummer vid faktura beställning
PSX mag 2 -01
Telefon
Målsmans underskrift om under 18 år

Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054- 222 000

The World Is Not Enough interactive Game © 2000 Danjaq, LLC och United Artists Corporation. James Bond, 007, James Bond Gun och Iris Logotyper samt alla övriga James Bond-relaterade ägodelar © 1962-2000 Danjaq, LLC och United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun och Iris Logotyper samt alla övriga James Bond relaterade varumärken TM Danjaq, LLC. 007 Racing, EA GAMES och EA GAMES design är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts Inc i U.S.A. och/eller andra länder. EA GAMESTM är ett varumärke tillhörande Electronic Arts™. Med ensamrätt. PlayStation och PlayStation logotypen är registrerade varumärken och PlayStation 2 är ett varumärke tillhörande Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo och Official Seal är registrerade varumärken tillhörande Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc.